

# CONSOLES+

**SPÉCIAL  
BASTON**

**ÇA VA  
SAIGNER!**  
**TEKKEN 2**

**TOH SHIN DEN 2**

**KILLER  
INSTINCT**

**KING OF  
FIGHTERS 95**

**VAMPIRE  
WEAPONLORD**

**VIRTUA  
FIGHTER 2**

**DOOM**

**LE SERIAL  
"NINTENDO"  
KILLER**

SATURN

PLAYSTATION

MEGADRIVE 32X

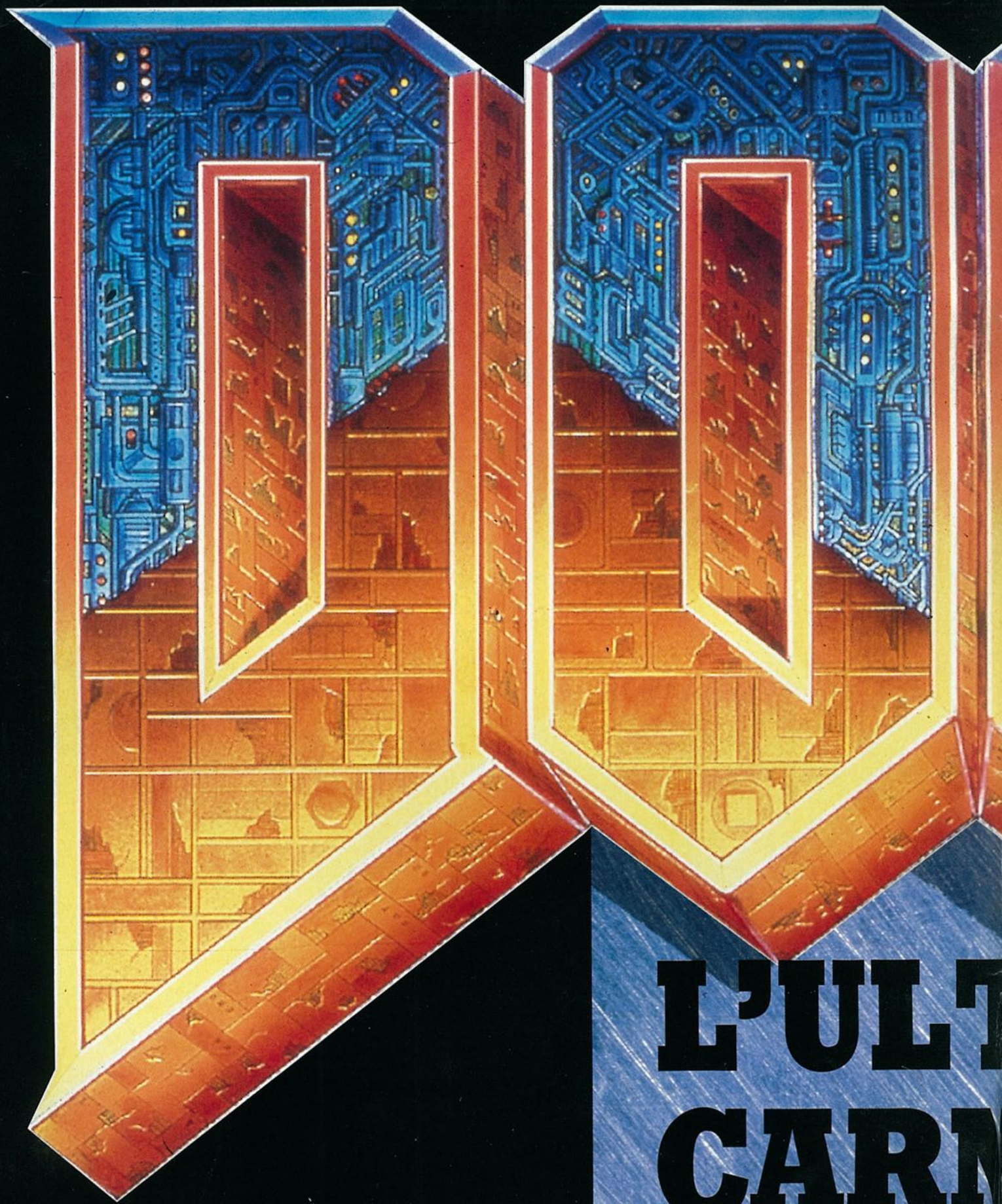
SUPER NINTENDO

ET LES AUTRES ...

T 6745 - 47 - 32,00 F







**L'ULT  
CARN**

**05-02-**  
(APPEL G)

CREATED BY  
**id**  
SOFTWARE

*Sculptured*  
SOFTWARE INC.

*Williams*   
Williams Entertainment Inc.





**TIME  
PAGE**

**32-62**  
(**GRATUIT**)



***SUPER NINTENDO***™





Couverture Consoles +: © 1994, 1995  
Namco Limited All Rights Reserved.  
© photos machines: Beldjoudi Djamilia.

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

CHRONO TRIGGER (Super NES)	114
CYBER WAR (Playstation)	146
DESTRUCTION DERBY (Playstation)	102
DISCWORLD (Playstation)	128
DOOM (Super Nintendo)	96
IZZY'S QUEST (Super Nintendo)	101
KILLER INSTINCT (Super Nintendo)	90
THE KING OF FIGHTERS 95 (Neo Geo)	94
LEMMINGS 3D (Playstation)	134
MAGIC RAYERS (Saturn)	126
MARSIPULAMI (Megadrive)	140
MICRO MACHINES '96 (Megadrive)	111
NBA JAM T.E. (Playstation, Saturn)	124
NHL 96 (Megadrive)	144
NOVASTORM (PS)	105
STREET FIGHTER, THE MOVIE (Playstation, Saturn)	142
SUIKONBU (Saturn)	130
THE MASK (Super Nintendo)	120
TOTAL ECLIPSE TURBO (Playstation)	138
URBAN STRIKE (Super Nintendo)	147
VIRTUA FIGHTER (Megadrive 32X)	136
WEAPON LORD (Super Nintendo, Megadrive)	116
WIPE OUT (Playstation)	108
WORLD HEROES PERFECT (Neo Geo CD)	112
ZEITGEIST (Playstation)	132
ZERO DIVIDE (Playstation)	106

NOUS REMERCIONS  
POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION  
• LES MAGASINS:

KATANA, EPROM, MICROMANIA, DRAGON'S GAME,  
KATSUMI, MICROMANIA, NEW TECH CITY,  
PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE,  
SAMOURAI GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES  
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANÇAIS:  
FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

## LE JAPON EN DIRECT

12

Un Banana San plus en forme que jamais! Tekken 2 bientôt sur Playstation, Toh Shin Den 2, Vampire, un nouveau Zelda et les futurs hits de la Saturn...

## NEWS

49

Ce mois-ci, ECTS oblige, une rubrique réduite à la portion congrue.



Killer Instinct prouve, une fois de plus, que la Super Nintendo est loin de passer aux oubliettes. Une merveille de technologie.

## PREVIEWS

50

Kolibri sur 32X, un jeu haut en couleur, le retour de Spot (MD) qui s'est offert un voyage à Hollywood, Tintin et sa blonde houpette sur Super Nintendo et Loaded sur Playstation, un jeu aussi gore que Doom.

## ANIMÉ+

60

"Ken le Survivant", "Video Girl Ai", ça vous dit quelque chose? Non? Il n'est que temps... En chaque lecteur de Consoles+ un Panda mal léché sommeille...

## TIPS

66

Les persos cachés et les coups spéciaux de Dragon Ball Z sur Playstation, Astal mis à nu, Dural manipulé par vos petites mains dans Virtua Fighter...

## PLAYSTATION: C'EST PARTI!

72

Enfin disponible en version officielle: tout ce que vous devez savoir sur la Playstation.

## SALON DE LONDRES

76

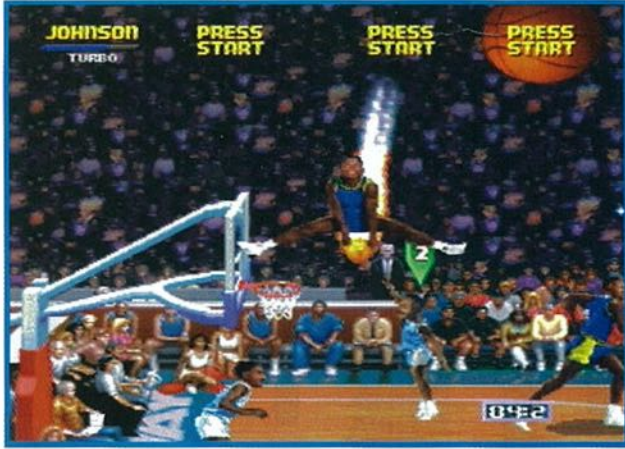
Les Pieds Nickelés (A.H.L., Spy et Marc) se sont rendus à Londres pour le salon de l'ECTS. Et ils croyaient avoir le temps de s'amuser!



## TESTS

90

Un mois d'octobre chargé en grosses nouveautés, comme Killer Instinct sur SNIN, Doom (SNIN), Destruction Derby et WipEout (PS), NBA Jam T.E. (PS), Virtua Fighter (32X)... La folie!



*NBA Jam T.E. sur Playstation est comparable à la version arcade. Un hit incontournable et incontestable!*

## COURRIER

148

Problème sentimental? Ennuis d'argent? Pneu arrière gauche à changer? Le grand Mage Bomboy résout tous vos problèmes en moins de trente et un jours!

## SERVICES+

153

Mangana passe ses nuits dans les bars branchés de la capitale et ses jours à chercher pour vous les meilleures occasions du monde des jeux vidéo.

## KILLER...

158

Quand Ze débarque dans une boutique de mangas et de jeux vidéo, tout peut arriver! Et surtout le pire...

## LES PETITES ANNONCES

160

Vieux câble Cinch en fin de carrière recherche activement une jeune et jolie prise RGB femelle, pour nouveau départ dans la vie. Obsédés s'abstenir...



Ouf, ça va mieux! On ne peut pas dire que nous avons été gâtés au niveau des jeux durant les six premiers mois de l'année (sauf pour ceux qui avaient les moyens de s'offrir des imports Saturn et Playstation). Mais maintenant que Noël approche et que les consoles 32 bits sont arrivées, on voit enfin le bout du tunnel. Les nouveautés sont plus nombreuses et, surtout, la qualité des jeux grimpe à toute vitesse. Alors que nous n'avions attribué qu'un seul Consoles+ d'Or depuis le début de l'année (au superbe Legend of Thor sur MD), il y en a deux dans ce numéro: WipEout et Killer Instinct, de petites merveilles qui allient beauté et intérêt de jeu. Mais à l'exception de Doom (la meilleure version console de ce classique) et de l'impressionnant Destruction Derby, les grands hits du mois sont tous des jeux de baston. Les fans du genre vont se régaler car la castagne est vraiment à l'honneur dans ce numéro, que ce soit sur 16 ou 32 bits. L'avenir s'annonce également très bien, comme en témoignent les superbes previews de Banana sur Tekken 2 et Toh Shin Den 2, sans oublier le très prometteur Virtua Fighter 2, qui devrait faire un malheur sur Saturn.

Ça va saigner!

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

## CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

Hot-Line de Consoles+, c'est sur le 3615 TCPLUS.

Vous êtes perdu dans un jeu, vous voulez des renseignements sur une console, sur un jeu? Alors, c'est à Switch qu'il faut s'adresser, le mercredi, de 14 heures à 18 heures.

Vous êtes un accro de mangas? Alors, venez partager votre passion avec le Panda, le vendredi de 14 heures à 18 heures.

En dehors de ces horaires, vous avez toujours la possibilité de leur écrire dans leur boîte aux lettres. Si vous ne possédez pas de Minitel, ne désespérez pas, appelez le service Tips au 36 68 00 64.





**Si vos  
propo**

**bits pour**



**répondez pa**

*non merci.*



# parents vous osent une 32 Noël, ar un gentil



*"Il y a 10 ans, la puissance informatique de l'Ultra 64  
aurait coûté \$14 millions, mais le plus extraordinaire est qu'elle sera  
disponible auprès du grand public aux alentours de \$250"*

Tom Jermoluk, président de Silicon Graphics.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

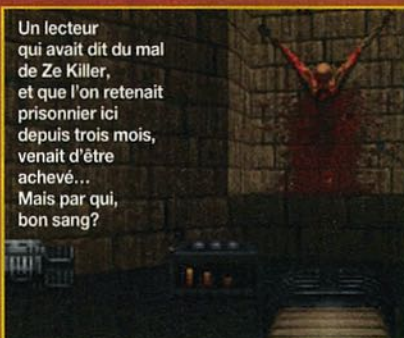


# DOOMINOSCOPE

Il est un événement que les radios ont passé sous silence, que les chaînes de télévision n'ont jamais évoqué. Même Pradel sur TF1, pourtant avide d'histoires sordides, morbides, débiles et qui rapportent des brouzoufs, n'y a jamais fait allusion. Ce fait divers s'est déroulé un soir dans les locaux de Consoles+. Les images que vous allez voir sont celles des caméras de surveillance des locaux. Attention, certaines scènes sont susceptibles de heurter la sensibilité des plus jeunes comme des plus vieux.

Locaux de Consoles+, 23 h 57. Malgré l'heure tardive et à cause du bouclage du Consoles+ n° 47, toute l'équipe était encore présente dans les bureaux. Quelle ne fut pas notre surprise en ouvrant la porte de la salle des Zordis...

Un lecteur qui avait dit du mal de Ze Killer, et que l'on retenait prisonnier ici depuis trois mois, venait d'être achevé... Mais par qui, bon sang?



Sur sa droite, son frère, qui était venu lui porter secours quelques semaines auparavant, était dans le même état. Quel être abominable avait bien pu commettre un tel méfait?



Dans le même temps, le Panda, qui se rendait aux toilettes, fut fort surpris de voir la tête du gardien de l'immeuble plantée sur un pieu dans la pissotière!



Il était évident que quelqu'un s'était introduit illégalement dans les locaux et avait décidé d'exterminer toute l'équipe. Le Panda allait le premier faire les frais du tueur.

Avant de donner l'alarme, le Panda, qui s'appretait à se soulager sur le mur du cagibi (on ne change pas ses habitudes), fut lâchement descendu par le tueur, le pantalon en bas des chevilles, le z'geg à l'air.



Niico, attiré par le bruit de la fusillade, fit feu sur l'intrus. Hélas, encore sous le coup d'un repas un peu trop arrosé de vin rouge, Niico rata lamentablement sa cible... Le tueur, lui, en fit son dessert.



Marc, bien trop occupé qu'il était à empaler un éditeur venu nous présenter quelques jours plus tôt une grosse daube sur Megadrive, n'entendit pas le tueur arriver. Malgré un ultime réflexe, le criminel n'en fit qu'une bouchée...



Spy, toujours à trainer dans les couloirs de la rédaction à la recherche d'une bonne Kro bien fraîche à engloutir, ne put rien faire contre les balles du tueur. Trois kilos de plomb dans l'estomac ont toujours eu raison de quelques grammes de cervelle.



Elvira, qui promenait son Chburpz dans les couloirs de la rédaction pour qu'il se dénoue les antennes, tenta par tous les moyens de séduire le tueur. Peine perdue: le tueur n'aime pas les femmes, et encore moins les Chburpz.



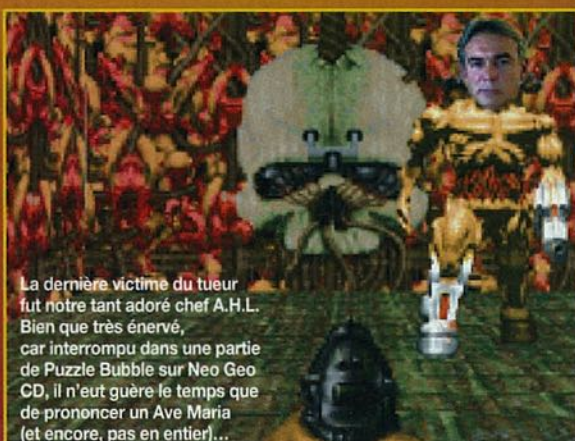
Switch, au vestiaire en train d'essayer son nouveau costume pour la soirée "Chuinaze" du Queen, célèbre boîte parisienne, ne put que constater l'impact des balles de plomb sur son corps. Ça fait mal et en plus, ça tue!



Pour s'amuser un peu, et en guise de bizutage, le tueur décida de pendre Karine, une petite nouvelle du service Publicité, au plafond et par les pieds. Stéphanie, du même service, courut à son secours. Toujours armée depuis la sombre affaire de Lyon (cf. "Trombinoscope", Consoles+ 32), la malheureuse ne put que constater que sa chemise était tachée de rouge au niveau du cœur, foudroyé qu'il était par quelques balles de 9 mm. Pas très galant...



La dernière victime du tueur fut notre tant adoré chef A.H.L. Bien que très énervé, car interrompu dans une partie de Puzzle Bubble sur Neo Geo CD, il n'eut guère le temps que de prononcer un Ave Maria (et encore, pas en entier)...



1 h 24. Après avoir décimé toute l'équipe de Consoles+, le tueur se dirigea d'un pas alerte vers le bureau de A.H.L. Ses pas étaient sûrs et rapides, comme s'il connaissait déjà les lieux. Au bout de quelques secondes, le bureau était en vue.

Voici les documents vidéo tels que la police a pu les découvrir. L'enquête n'a rien donné et l'affaire a été classée quelques jours seulement après l'épouvantable carnage. Le tueur court toujours. Peut être est-il déjà dans votre appartement?





# LE CONCENTRE DE SHOOT



Sortie en Octobre



Sortie en Novembre

HUIT PERSONNAGES, DONT LES CÉLÈBRES POP'N TWINBEE, GRADIUS, NEMESIS, GÔEMON, VENUS TOUT DROIT DE L'ARCADE, AVEC UNE PUISSANCE DE FEU QUI VOUS PÊTE LES YEUX, DES PANDAS EN TUTU, DES CHATS-BATEAUX,

DES SIRENES AU CHANT MORTEL, DES PINGUINS PIRATES ... DES BOSS AUSSI

PUISSANTS QU'ÉTRANGES, DES MUSIQUES QUI FONT FAIRE TROIS TOURS DE TOMBE AUX PLUS GRANDS COMPOSITEURS... LE TOUT PENDANT 2 FOIS QUINZE NIVEAUX

PARCE QUE DEUX JEUX EN UN C'EST PLUS MALIN.



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI® and Parodius™ are registered trademarks of KONAMI Co., Ltd. © 1995 KONAMI all rights reserved. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.



Défier 7 énormes barbares à l'arme blanche avec 10



# A Q U I L

**SUPER NINTENDO**  
SEGA  
**MEGA DRIVE**



Weapon Lord TM & © 1994 Namco Homeent. Inc. All rights reserved. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises, LTD. All rights reserved. Nintendo and Super Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1993 Nintendo of America Inc. All rights reserved. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises LTD. All rights reserved.



combos chacun Weaponlord 24 Megas de baston pure.

E TOUR ?



24 MEG

namco™

Weaponlord

05-02-32-64

(APPEL GRATUIT)

ocean



# Tekken 2

*Après que l'épisode original eut remporté un immense succès dans les salles d'arcade, après que le CD-Rom eut été vendu à plus de 500 000 exemplaires, il était quasiment certain que Namco n'allait pas s'arrêter là! Tekken 2 s'annonce donc comme le prochain hit de Namco... L'éditeur, plutôt que se lancer dans une politique risquée d'innovations, a joué la carte de la continuité, s'inspirant largement de l'épisode précédent.*



**T**ekken 2 reprend les huit personnages de l'épisode original et deux nouveaux personnages font leur apparition (sans compter les personnages cachés). Ce nouvel épisode de la saga Tekken se déroule deux ans après le premier tournoi du Poing d'acier. Lors de ce tournoi, Kazuya Mishima avait réussi à battre son père, Heihachi Mishima, le dirigeant du plus gros empire financier au monde. Kazuya est désormais à la tête de l'empire familial, et décide d'organiser un second tournoi.

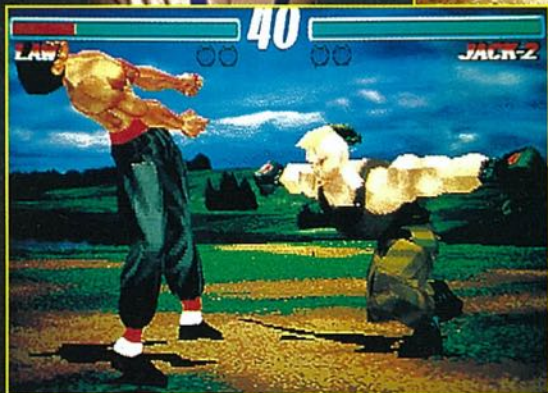
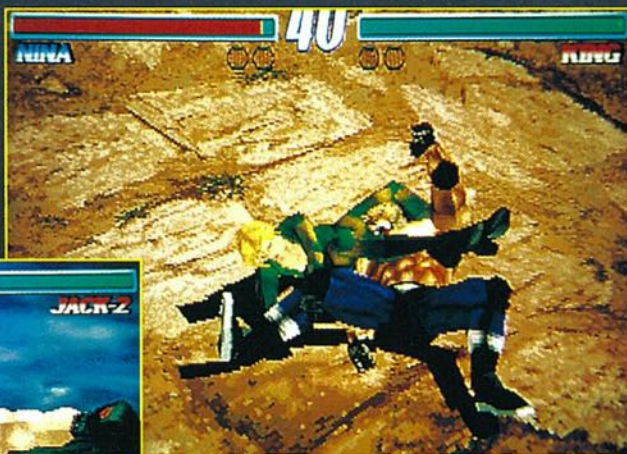
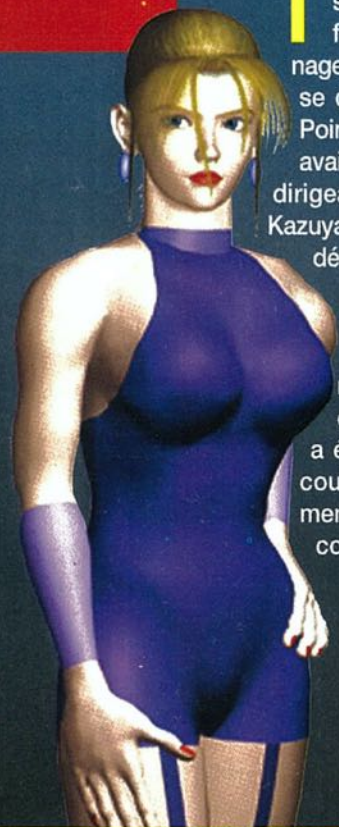
## Tout est dans l'équilibre

Tous les personnages ont été retravaillés, notamment l'équilibre entre les différentes caractéristiques de chacun (agilité, force...), qui a été amélioré. D'un point de vue esthétique, les couleurs des personnages, ainsi que leurs vêtements bénéficient d'un réalisme accru. En ce qui concerne les décors, ils sont tous nouveaux et

assez variés: le Taj Mahal en Inde, le cœur d'une cathédrale, l'aire de lancement d'une navette spatiale... Enfin, dans certains niveaux, des effets de lumière ont été inclus.

## Fini à 60%, mais pas déf'!

Les photos qui sont présentées dans ces pages sont tirées d'une version en cours de développement qui n'est achevée qu'à 60%. Autrement dit, il est fort possible que la version que vous aurez l'occasion de pratiquer dans les salles d'arcade comportera quelques petites différences, notamment en ce qui concerne les graphismes, qui sont susceptibles d'être encore améliorés.



*Les textures sont encore plus riches que dans le premier épisode. Admirez, ici, la finesse des placages sur le sol.*



Jack-2, le cyborg, ne fait pas dans la dentelle!



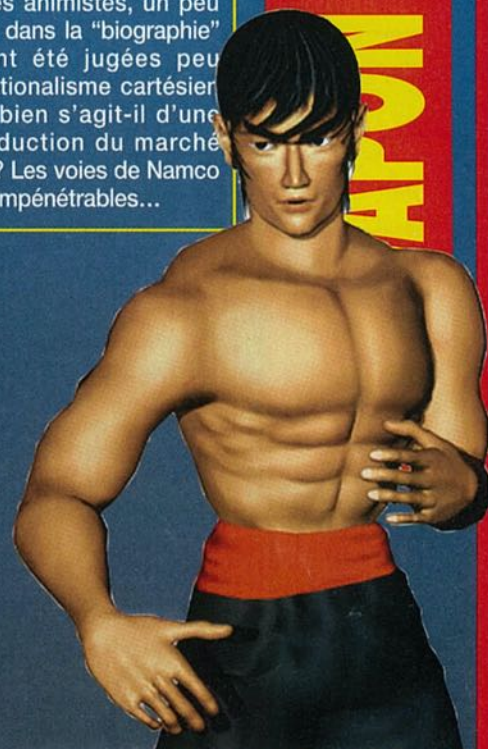


## 2 TEKKEN 2!

Il existe deux versions de Tekken 2. La première, officiellement réservée à l'archipel nippon, comporte deux nouveaux personnages. Le premier est une jeune femme, la charmante Jun Kazama, et le second est un Chinois, Lei Wu Long.

Mais dans la version internationale, qui sera exportée aux Etats-Unis, en Europe et en Asie du Sud-Est, Jun Kazama est remplacée par un autre personnage. Il s'agit d'un homme, un combattant coréen de taekwon-do, Baek Doo San.

Pourquoi ce changement? Nul ne le sait. Il est possible que les théories animistes, un peu fumeuses, développées dans la "biographie" de Jun Kazama aient été jugées peu compatibles avec le rationalisme cartésien des Occidentaux. Ou bien s'agit-il d'une tentative de séduction du marché coréen? Les voies de Namco sont impénétrables...



Toshimitsu est redoutable avec son katana.



Le Taj Mahal fait partie des nouveaux décors.



Heihachi Mishima a été battu par son fils, Kazuya, et ne rêve que d'une chose: prendre sa revanche.



Les projections restent un des points forts de Tekken 2.



## LES NOUVEAUX COMBATTANTS

### BAEK DOO SAN

- TAILLE: 1,80 m.
- POIDS: 70 kg.
- HOBBY: voir couler le sang de son adversaire.
- ACTIVITÉS FAVORITES: saut en parachute.

Spécialiste du tae-kwon-do, il devient fou furieux à la vue du sang! D'une force hors du commun, c'est un des combattants les plus populaires. Sa famille est très pauvre car son père, qui fut un moment champion de Corée de tae-kwon-do, a dû arrêter la compétition à la suite de blessures. Puis Baek l'a tué, accidentellement, lors d'un combat. Protégé par la police, il grandit en continuant de s'entraîner et remplace son père sur le podium des championnats. Il a attaqué le dojo de Law, qui était lui-même absent ce jour-là, défaisant ses meilleurs élèves. C'est d'ailleurs ce qui pousse Law, mortifié, à reparticiper au tournoi afin de découvrir qui a humilié ainsi son dojo et son école. Baek est obligé de participer au tournoi par un mystérieux personnage qui menace de révéler à tout le monde son parricide.

### LEI WU LONG

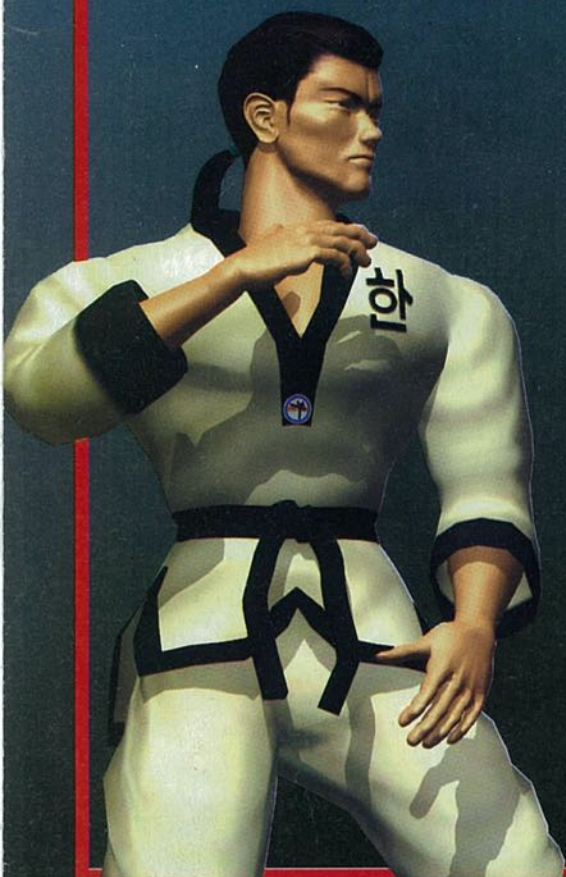
- TAILLE: 1,75 m.
- POIDS: 65 kg.
- HOBBY: les produits Sony. (Entre Namco et Sony, c'est décidément une belle histoire d'amour!)
- ACTIVITÉS FAVORITES: aller au cinéma.

Cet inspecteur de police de 26 ans travaille dans une section de choc à Hong Kong. Alors qu'il enquêtait sur des évasions fiscales organisées par les Triades, la mafia de Hong Kong, il apprend que l'un des membres d'une triade a péri dans un accident d'avion. Or, dans cet avion, se trouvait également un de ses collègues en mission. Il découvre alors que le mafioso avait trahi sa bande et s'apprêtait à livrer des documents secrets sur son organisation à Kazuya. Lei décide de poursuivre son enquête et, intrépide, s'inscrit au tournoi pour pouvoir approcher Kazuya.

### JUN KAZAMA

- TAILLE: 1,70 m.
- POIDS: 54 kg.
- HOBBY: se baigner dans les ruisseaux de la forêt.
- ACTIVITÉS FAVORITES: observer les oiseaux sauvages.

Japonaise de 22 ans, elle maîtrise l'aiki-jujutsu, style kazama-bu-jutsu! Elle travaille pour le WWWC, une association gouvernementale qui protège la nature et les animaux sauvages, ou en voie d'extinction, tel Le Panda dans les locaux de Consoles+. Après avoir grandi en pleine nature, elle va vivre à Tokyo, où elle perd contact avec ses racines. Un soir, le fantôme de son grand-père lui apparaît et lui révèle qu'elle détient des pouvoirs surnaturels. Elle décide de participer au tournoi du Poing d'acier ("Tekken" en japonais) afin d'arrêter Kazuya, qui a organisé un trafic d'espèces protégées. Elle cherche également à débarrasser Kazuya du pouvoir maléfique qui semble avoir pris possession de lui...







L'homme va devoir évoluer  
pour aller sur Saturn.



SEGA SATURN™

36 15 SEGA (1.29 F/min) - 36 68 01 10 (2.23 F/min)







EIJ SHINJO

**Toh Sin Den incarne LE jeu de combat sur Playstation depuis les débuts de la console 32 bits. Même si un certain nombre de clones – Zero Divide en est la dernière illustration – sont apparus, le CD-Rom de Takara est inoubliable pour avoir brillamment démontré les capacités de la machine à manier la 3D.**

**Mais à présent, avec l'annonce de Toshinden 2, Takara va devoir prouver aux possesseurs de la Playstation, qui en ont vu d'autres, un an après sa sortie, la suprématie de son jeu de combat!**

TAKARA/PS

mars 96  
au Japon

Au chapitre des améliorations, les décors qui entourent les zones de combat sont plus beaux et plus détaillés.

# Toh Shin



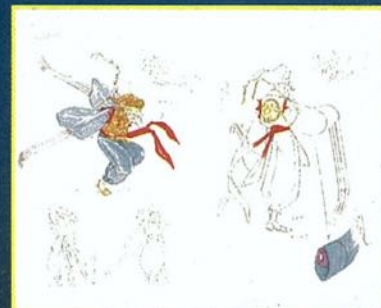
KAYIN AMOH



RUNGO IRON



SOFIA



FO FAI

Dans le premier épisode, le jeu se terminait par la victoire du joueur sur Gaïa, le big boss qui avait réuni, par la force le plus souvent, les meilleurs guerriers dans l'espoir de les battre et puis de se proclamer "dieu du combat". C'est d'ailleurs de là que provient le titre, Toh Shin Den signifiant "La Légende du dieu du combat".

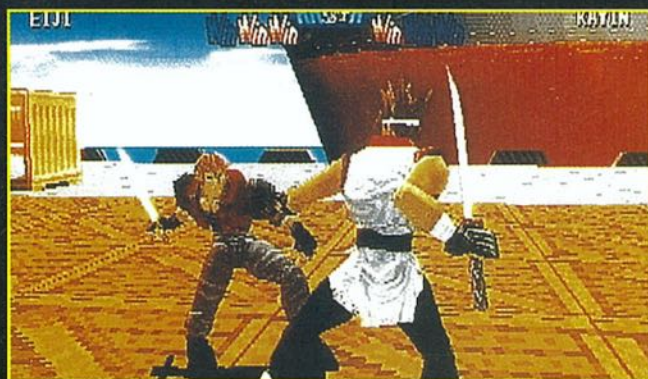
Un an après, Gaïa organise de nouveau un tournoi, où les protagonistes précédents prennent place, ainsi que de nouveaux arrivants. Mais cette fois-ci, les raisons qui ont poussé Gaïa à prendre sa revanche ne sont pas dévoilées. Il faut finir le jeu pour que les programmeurs de Takara, dans leur incommensurable

bonté, acceptent de fournir au joueur quelques explications! Sans déflorer le mystère, je peux vous dire que Gaïa appartenait à une organisation secrète (dirigée par l'infâme Chaos, qui manie la faux) du genre de celles qu'on ne quitte jamais, ou à la rigueur les pieds devant. Or, il a commis l'erreur de vouloir fausser compagnie à ses anciens amis...

**Ce sont les anciens combattants qui font les meilleures soupes!**

Comme les huit personnages du jeu d'origine étaient connus et appréciés au Japon, Takara a décidé de les conserver, même si de nouveaux apparaissent (Tracy,

Le rendu des vêtements est l'une des améliorations les plus notables. Admirez les plis de la tunique blanche...





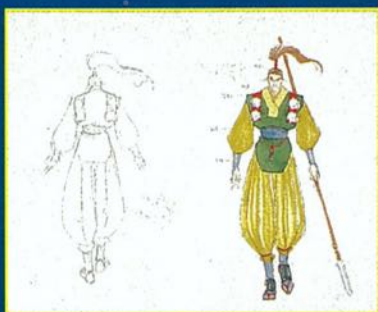
# Den

Chaos...). Cependant, ils ont bien sûr subi un certain nombre de transformations. Leurs tenues ont été redessinées afin de les rendre plus réalistes, ainsi que leurs mouvements durant les différentes attaques.

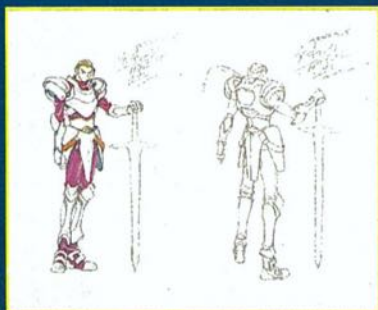
Un effort particulier a été aussi apporté aux sources de lumière et aux effets d'ombres, afin de renforcer l'impression de 3D. La lumière est désormais fixe. Elle devient ainsi un handicap autant qu'un atout, suivant le degré de maîtrise du joueur. Elle peut permettre d'aveugler son adversaire si l'on sait placer son combattant correctement! Il va donc falloir maintenant compter non seulement avec son adversaire, mais aussi avec la position du soleil! D'autres changements sont à prévoir, car le jeu est loin d'être achevé: il n'est actuellement fini qu'à 20%!

## Toh Shin Den: l'arcade!

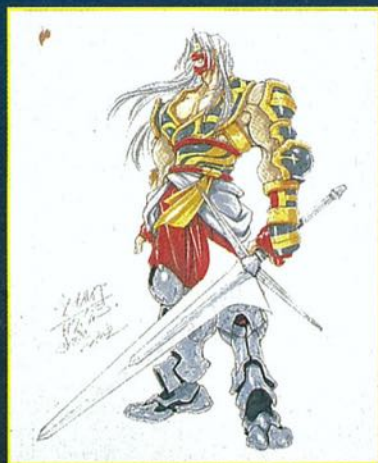
Takara compte mettre sur le marché une version arcade de Toh Shin Den. Celle-ci sera commercialisée un peu avant Toh Shin Den 2 en version Playstation. L'éditeur a choisi de développer sa propre carte mère, renonçant à utiliser le Système 22 de Namco, qui a la particularité d'être une carte d'arcade très proche du hardware de la Playstation. Pour mémoire, un des concurrents de Toh Shin Den, Tekken, a été développé sur le Système 22 par... Namco!



MONDO



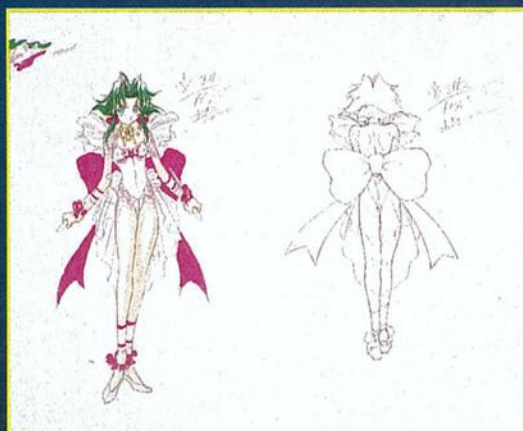
ELLIS



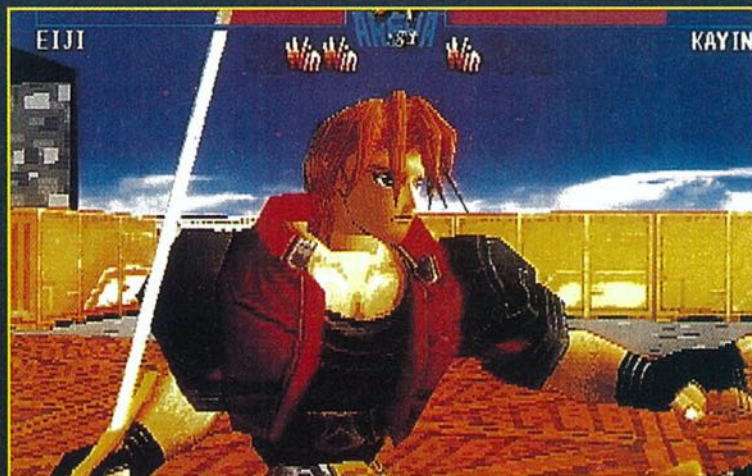
GAIA



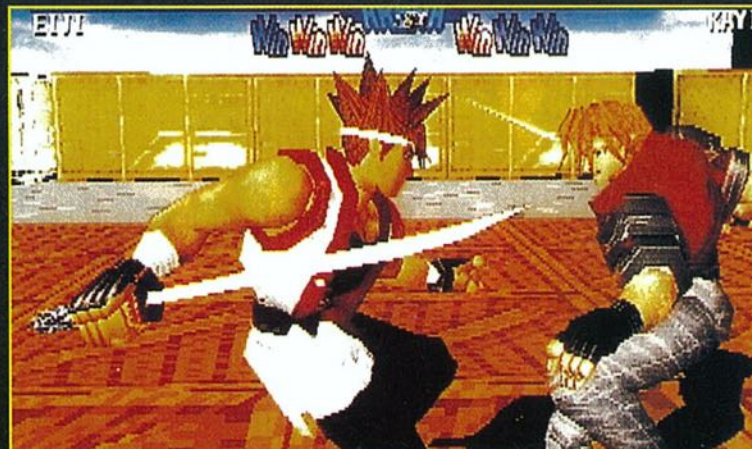
Les caisses ont l'air de provenir directement d'une petite île du Pacifique qui a fait beaucoup parler d'elle ces derniers temps...



TRACY



L'arme blanche reste l'une des composantes essentielles de Toh Shin Den.



Les mouvements des combattants sont plus souples.

LE JAPON EN DIRECT







Le 25

si u

ressemble à

32 bits, ne

,  
c'est peut-être



décembre,  
un cadeau  
une  
riez pas,  
tre le vôtre.



*« Pour faire  
d'excellents jeux,  
la vitesse et la  
puissance de calcul sont  
décisives. L'Ultra 64  
est la première console  
dotée d'un vrai  
processeur 64 bits, le  
plus puissant et le plus  
rapide du marché »*

Shigeru Miyamoto,  
responsable de tous les  
développements sur  
N.U. 64.

L'Ultra 64 arrive  
en 1996. Il suffit  
d'attendre sa  
sortie patiemment.



# Wolf Fang

XING/PS

octobre  
au  
japon

**X**ing est une société qui s'est illustrée en adaptant sur Playstation le jeu d'arcade dans lequel vous incarnez un petit sous-marin d'Irem. Dans la foulée, cet éditeur, qui semble apprécier les jeux d'arcade, nous propose un titre qui va ravir tous les amateurs de "meka" (abréviation de mécanique, et nom que les japonais donnent aux différents robots, Mobile Suits et à toute créature cybernétique en général) et de jeux d'action dans la droite lignée des Powered Gear, des Macross et autres jeux de baston à coups de robot géant, d'exosquelette et autres armures de titane! Avec Wolf Fang, à l'origine un jeu d'arcade de Data East sorti il y a quelque temps, Xing semble se spécialiser dans les adaptations des coin-up de Data East sur Playstation, un peu comme Takara pour les jeux Neo Geo, avant que ce dernier ne perde la licence de SNK.

Avant de partir blaster les vermines spatio-aliéniques, vous devez vous équiper. Il vous faut choisir les trois éléments qui vont composer votre corps de justicier galactique (le corps, ou Body, les bras, ou Arm, et les jambes, ou Leg) parmi toute une série. Chacun d'entre eux avantage soit vos capacités offensives, soit votre mobilité. Le corps de votre robot cor-

respond à son arme principale: missiles autodirecteurs, lance-grenades, lance-flammes... vous n'aurez que l'embaras du choix! Les bras tiennent les armes d'appoint: épée laser, hache... Enfin, la mobilité de votre Wolf Fang est assurée par des jambes (une ou deux paires), un système de déplacement sur coussin d'air ou encore des roues!

Le CD-Rom propose deux modes. Le premier est identique à la version arcade, alors que le second prend quelque distance avec la version originale. Deux joueurs peuvent joindre leurs forces pour aller purger le jeu de ses Pas-beaux. Chacun dirige un des robots géants de métal, et les deux ne seront pas de trop pour affronter certain boss de fin de niveau, aux sprites gigantesques et à la puissance de feu "mururoresque".

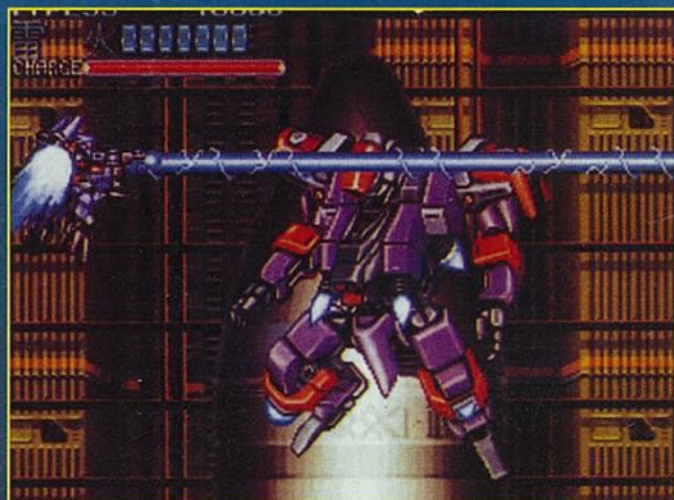


*Avec votre petit fusil, vous devez exploser les gros robots.*

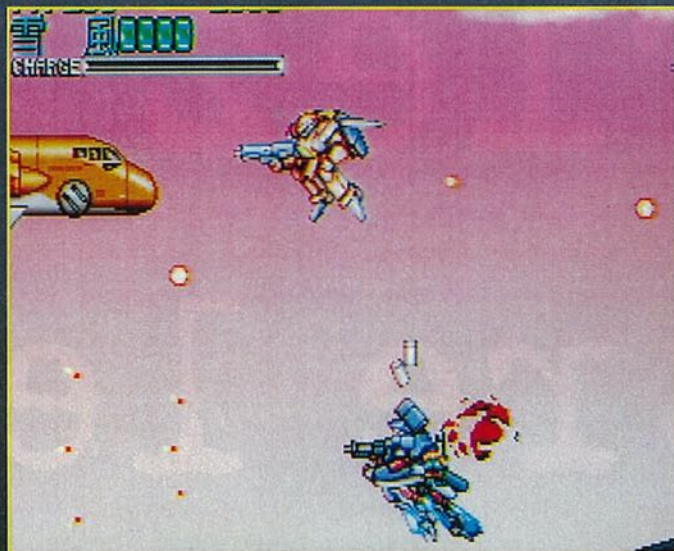
*Ces robots-hélicos larguent des sous-munitions qui explosent au moindre contact.*



*Le module Hoover dont est équipé votre engin vous permet de vous déplacer en survolant le sol.*



*Avis aux amateurs de mekas, Wolf Fang est fait pour eux!*



*Votre armure envoie sur les petits copains en haut de l'écran des missiles qui partent des pods situés sur vos épaules. Simultanément, vous guettez avec votre arme principale une mauvaise surprise qui surgirait de la gauche de l'écran.*

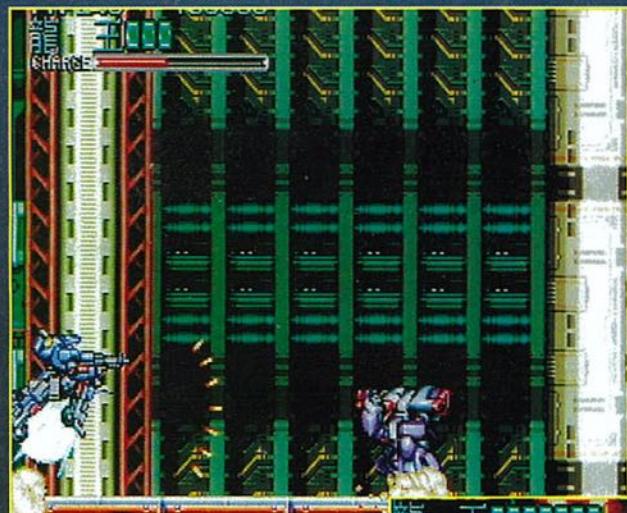




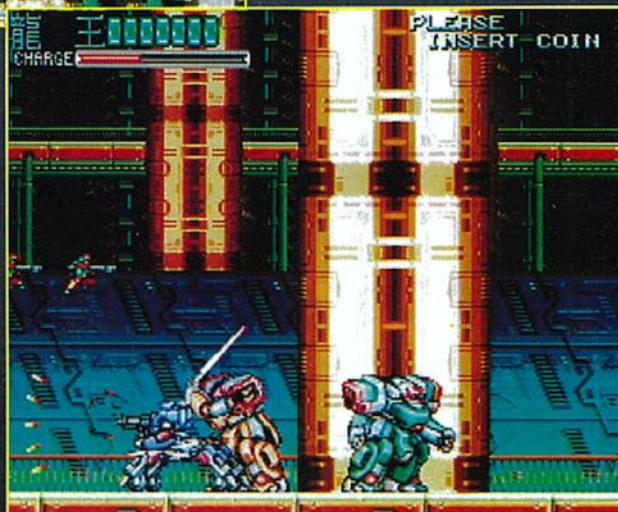
Deux boss de milieu de niveau s'en prennent à vous. Ma mère m'a toujours dit que c'était pas beau de se battre à deux contre un mais les jeux vidéo m'ont enlevé toute illusion...



Avant chaque niveau, votre QG vous donne les informations dont vous allez avoir besoin au cours de votre mission.



Petit règlement de compte... Vous allez ouïr le froissement du métal qu'on déchire et humer la puanteur des circuits électroniques carbonisés.



Vous êtes maintenant doté d'une double paire de "jambes" équipées de pneus.

**AMIE LE PRO.** 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

**AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!**

**ACHETEZ 500 F** de jeux d'occasion **GAGNEZ 1 JEU GRATUIT** dans la colonne 100 F **ECHANGEZ 50 F** pour 1 jeu de même valeur

**OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION**

**SATURN** (garantie 6 mois) **2400 F**

249 F	290 F	349 F	390 F
CLOCK WORK KNIGHT	ASTAL	DAYTONA (VF)	BLUE SEED
GALE RACER	BATTLE MONSTER	GRAND CHASER	GREATEST NINE
MYSTERY MANSION	DEADELUS	PANZER DRAGON VF	PRETTY FIGHTER
MYST	TAMA	PARODIUS	SHINOBIE DEN
VIRTUA FIGHTER	VICTORY GOAL	VIRTUA HYDLIDE	STREET FIGHTER MOVIES

**PSX** (garantie 6 mois) **2400 F**

249 F	290 F	349 F	390 F
COSMIC RACE	KING FIELD	GUNNER HEAVEN	ARC THE LAD
CYBER SLED	MOTOR TOONS	JUMPING FLASH	FALCATA
PUZZLE	PARODIUS	KILLER THE BLOOD	GUNDAM
SPACE GRIFFON	RAIDEN II	RIDGE RACER	TEKKEN
TWINBEE TETRIS	STARBLADE	TOSHINDEN	WINNING ELEVEN

**NEO GEO CD** (garantie 6 mois) **2400 F**

149 F	190 F	249 F	300 F
AERO FIGHTER II	ALPHA MISSION II	AGRESSOR OF DARK COMBAT	DOUBLE DRAGON
FATAL FURY SPECIAL	ART OF FIGHTING II	KING OF FIGHTER 94	FATAL FURY III
SAMOURAI SHODOWN	KING OF MONSTER II	SAMOURAI SHODOWN II	SAVAGE REIGNS
SIDE KICK II	LAST RESORT	WIND JAMMER	SIDE KICK III
TOP HUNTER	NAM 1975	WORLD HEROES II JET	VIEW POINT

**3 DO** (garantie 6 mois) **2000 F**

150 F	200 F	250 F	300 F
BURNING SOLDIER	HELL	FIFA	GEX
MONSTER MANOR	OFF WORLD INTERCEPTOR	FLASH BACK	PANZER GENERAL
SLAYER	REBEL ASSAULT	NEED FOR SPEED	RETURN FIRE
STAR CONTROLE 2	SAMOURAI SHODOWN	ROAD RASH	SLAM & JAM
WAY OF THE WARRIOR	SCHOCK WAVE	STREET FIGHTER II X	WING COMMANDER III

**NEO GEO** (garantie 6 mois) **790 F**

190 F	290 F	390 F	590 F
ART OF FIGHTING	BASE BALL 2020	MUTATION NATION	ART OF FIGHTING II
BURNING FIGHT	EIGHT MAN	NINJA COMMANDO	XARNOV REVENGE
GHOST PILOT	FATAL FURY II	SAMOURAI SHODOWN	SIDE KICK II
MAGICIAN LORD	SUPER SIDE KICK	SENGOKU II	TOP HUNTER
NAM 1975	WORLD HEROES II	SPIN MASTER	WORLD HEROES II JET

**MEGADRIVE** (garantie 6 mois) **390 F**

75 F	100 F	150 F	150 F
ALIEN STORM	DINO DINY SOCCER	AGASSI	ATOMIC RUNNER
BATMAN RETURN	ETERNAL CHAMPION	ANOTHER WORLD	BATTLE TOAD
BONZO BROS	EUROPEAN CLUB SOCCER	COOL SPOT	BUBSY II
BUDOKAN	FANTASIA	DRAGON	DESSERT STRIKE
CALIFORNIA GAMES	FANTASTIC DIZZY	ECCO DOLPHIN	FATAL FURY
CRASH DEMONIES	JURASSIC PARK	MEGALOMANIA	HIGHLY MAX
HOME ALONE	KICK OFF	MICKETY MANIA	NHL PA 93
MOON WALKER	PUGSY	MORTAL KOMBAT	STREET OF RAGE II
SPEED BALL II	ROLLING THUNDER II	SHAO FU	SUPER MONACO GP II
STRIDER	ULTIMATE SOCCER	SONIC II	THUNDER FORCE III
SUPER THUNDER BLADE	WIZ & LIZ	TINY TOONS	WINTER OLYMPIQUE

200 F	200 F	250 F	300 F
ALADDIN	ART OF FIGHTING	ASTERIX II	ALIEN SOLDIER
BONKERS	BODY COUNT	BOOGER MAN	BATMAN FOR EVER
ECCO II	BUBA & STYCK	BOONANZA JIM	BATMAN & ROBIN
FLASHBACK	DOCTEUR ROBOTNIK	FIFA 95	MEGA BOMBERMAN
NBA JAM	DYNAMITE HEADDY	JUDGE DREED	NHL 95
ROI LION	NHL 94	RISTAR	PETE SAMPRAS 96
STREET FIGHTER II'	ROCKET KNIGHT	SAMOURAI SHODOWN	PUNISHER
TAZMANIA II	SUBTERRANIA	SKELTON KREW	SLAM MASTER
THUNDER FORCE IV	SYNDICATE	STORY OF THOR	SONIC IV
TITI & GROS MINET	WOLF RINE	URBAN STRIKE	STREET RACER
TORTUE FIGHTER	X-MEN		VIRTUA RACING
TRUE LIES			

**SUPER NINTENDO** (garantie 6 mois) **390 F**

100 F	150 F	150 F	200 F
ADAM'S FAMILY	ADAM'S FAMILY II	BOMBER MAN	ALADDIN
BATMAN RETURN	AMAZING TENNIS	CYBERHATOR	ANIMANIACS
BILL LAMBER'S BASKET	ANOTHER WORLD	DRAGON	CLAY FIGHTER II
JOE & MAC	AXELAY	EQUINOX	EMPIRE STRIKE BACK
JURASSIC PARK	COOL SPOT	ERIC CANTONIA	MEGAMAN
MORTAL KOMBAT	DINO DINY SOCCER	JOE & MAC III	MICKY CIRCUS MYSTERY
PRINCE OF PERSIA	GOOF TROOP	MARIO ALL STAR	MICKY MANIA
SUPER ALESTE	MAGICAL QUEST	MR. NUTZ	NBA JAM
SUPER GHOUL'S GHOST	PAC IN TIME	SHAO FU	ROI LION
TERMINATOR II	SPARSTER	SKYBLAZER	WOLVERINE
	SUPER METROID		ZELDA 3

**AMIE RACHETE AU COMPTANT :**  
ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES  
NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.  
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
Code postal .....  
Ville .....  
Ma console .....  
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

☐ J'achète ☐ J'échange

Mettre une croix (X) pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.  
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration : / /

Signature .....



# Vampire

CAPCOM/SATURN

fin 1993  
au  
Japon

**V**ampire a été pour Capcom, après une série de jeux de combat s'intégrant dans la saga Virtua Fighter II, l'occasion de proposer quelque chose de neuf. Enfin, il ne s'agissait tout de même pas d'une révolution, l'éditeur, frappé du syndrome SF, ayant du mal à mettre en scène autre chose que des combats singuliers. Le thème de Vampire (Darkstalkers en dehors du Japon) était original en cela qu'il s'agissait de faire combattre une série de monstres issus de différents contes et légendes (une momie, Frankenstein, un sucube, Sasquatch, un zombie, des loups-garous...). Points forts du jeu: des personnages qui sortent de l'ordinaire, des super-Combos à tout casser et une qualité d'animation qui renvoie les gri-bouillis animés de Disney au magasin des antiquités. Scénario-prétexte: les créatures de la nuit se réunissent. Au cours d'une série de duels, ils vont se mettre joyeusement sur le coin du museau. Le vainqueur deviendra le leader incontesté des Darkstalkers. La version Saturn restitue fidèlement les sprites des sales bêtes et les magnifiques décors. Capcom a de plus ajouté une intro où l'on voit des chauves-souris en 3D virevolter autour de Demitri, l'ultime vampire! Du plus bel effet...



Demitri contre Demitri. Attention à ne pas vous tromper de sprite!



Pour le moment, la version de Vampire dont sont issues ces images ne permettait que les combats d'un personnage contre lui-même.



Cette photo de la version arcade permet de se rendre compte à quel point décors et sprites ont été fidèlement reproduits dans la version Saturn.



La palette de couleurs des décors est suffisamment importante pour permettre une similitude complète avec ceux de la version arcade.



# EN OCTOBRE, SOYEZ SOBRES (0,5g)



449F

Pack Star Wars : les films 1, 2, 3 en VF ou STF

## STAR WARS



Star Wars 1 159F

Star Wars 2 159F

Star Wars 3 159F



399F

Pack Saint Seiya : les films 1, 2, 3



299F

Pack DB : 2 vidéos au choix, 1 manga, 1 sachet HC3

## Lodoss LE CD-ROM

CD-Rom Lodoss 1 199F Épisodes 1-2-3 et un reportage inédit ! Pour Macintosh ou PC, format QuickTime. VA.



Ken le film 167F



DBZ 129-139F



Gunnm 127F

### NOUVEAUTÉS

#### MANGAS

- Applesseed tome 4 77F
- Asatte dance 1 77F
- Cyber Weapon Z 1 79F
- Crying Freeman tome 2 47F
- Dragon Ball jap. tome 42 39F
- Dragon Ball tome 17 37F
- Les Élémentalistes tome 1 77F
- Gunnm tome 4 40F
- Ikkyu 57F
- Kaméha 9&10 47F
- Porco Rosso tome 3 57F
- Porco Rosso Art book 169F
- R.G. Veda tome 1 47F
- Sailormoon tome 5 37F
- Vampire Miyu tome 1 49F
- Video girl Ai tome 8 30F

#### VIDÉOS

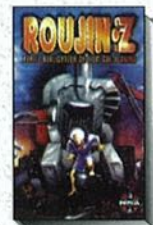
- Applesseed VF 139F
- Baoh VF 139F
- Deus STF 117F
- Iria vol. 3 STF 139F
- Plastic Little VF 139F
- Roujin Z VF 139F
- Megalopolis vol. 3 VF 99F



Megalopolis 3 99F



Cité Interdite 127F



Roujin Z V.F. 139F



Applesseed VF 139F



Iria 2 139F



Crying Freeman 2 47F



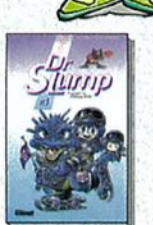
Kaméha 7&8 47F



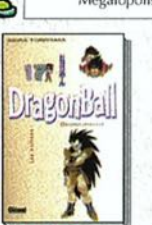
Vampire Miyu 1 49F



R.G. Veda 1 47F



Dr Slump 3 37F



D.B. 17 37F



Ranma 1/2 7 37F



Porco Rosso 3 57F



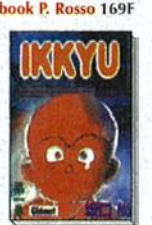
Gunnm 4 40F



Video Girl Ai 8 30F



Sailormoon 5 37F



Ikkyu 57F

- Vidéo Ah! My goddess 1 VF 117F
- Mangas Akira Français 97F
- 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
- Vidéo Akira le film VF 147F
- Mag Animeland 18/19 45F
- Mangas Applesseed Français 77F
- 1 1 2 3 4
- Vidéo Applesseed VF 139F
- Manga Asatte Dance 1 Français 77F
- Vidéo Baoh VF 139F
- Vidéo Borgman 2058 STF 147F
- Vidéo Bubblegum Crisis 1 STF 147F
- Vidéo La Cité Interdite VF 127F
- Mangas C. Freeman 1 2 Fr. 47F
- Vidéos Cobra 1 2 VF 167F
- Pack Cobra Vidéos 1 et 2 VF 299F
- Vidéos Cyber City 1 2 3 VF 127F
- Manga Cyber Weapon Z 1 Français 79F
- Vidéos Dominion 1 2 VF 129F
- Vidéos Dragon Ball Z VF 129F
- 1 DB 1 1 2 3 4 5 6 7

- Vidéos Dragon Ball Z VF 147F
- 1 8 9 10 11
- Mangas Dragon Ball Français 37F
- 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
- 12 13 14 15 16 17
- Mangas DBZ Japonais 39F
- 1 36 37 38 39 40 41 42
- Pack DBZ 2 Vidéos, 1 Manga, 1 HC3 299F
- Vidéo Deus STF 117F
- Mangas Dr Slump 1 2 3 Fr. 37F
- Manga Les Élémentalistes 1 Français 77F
- Mangas Gunnm 1 2 3 4 Fr. 40F
- Vidéo Gunnm VF 127F
- Manga Ikkyu Français 57F
- Vidéos Iria STF 1 129F 2 3 139F
- Mag Kaméha 1&2 3&4 5&6 7&8 9&10 (10/95) 47F
- Vidéo Ken le film VF 167F
- Vidéo Kojirô VF 1 149F 2 169F
- Pack Kojirô ! Vidéos 1 et 2 VF 299F
- Vidéo Lodoss 1 (3 ép.) STF 149F

- Vidéos Lodoss STF 1 2 3 4 129F
- Vidéos Lodoss STF 5 139F
- Vidéo Macross le film VF 147F
- Vidéo Maps STF 1 129F 2 147F
- Vidéo Megalopolis 1 2 3 VF 99F
- Mangas Nomad 1 2 Français 97F
- Mangas Orion 1 2 Français 77F
- Vidéo Plastic Little VF 139F
- Vidéo Patlabor VF 149F
- Art Book Porco Rosso Français 177F
- Mangas Porco Rosso 1 2 3 (9/95) Fr. 57F
- Mangas Ranma 1/2 Français 37F
- 1 1 2 3 4 5 6 7

- Vidéos Ranma STF 1 129F 2 147F
- Manga R.G. Veda 1 Français 47F
- Vidéo Roujin Z VF (20/9/95) 139F
- Mangas Sailor Moon Français 37F
- 1 1 2 3 4 5 (10/95)
- Vidéos Saint Seiya 1 2 3 VF 127F
- Pack Saint Seiya Vidéos 1, 2 et 3 VF 399F
- Manga Shang-Hai Kaifin. Français 77F
- Vidéo Slow Step 1 STF 129F
- Vidéos Star Wars 1 2 3 VF ou STF 159F
- Pack Star Wars Vidéos 1, 2, 3 VF ou STF 449F
- Mangas Street Fighter II Français 47F
- 1 1 2 3 4

- Vidéo Urotsukidōji I VF 149F
- Vidéo Urotsukidōji II VF 167F
- Vidéos Ushio&Tora 1 2 STF 117F
- Manga Vampire Miyu 1 Français 49F
- Vidéo Venus War VF 149F
- Mangas Video Girl Ai Français 30F
- 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (10/95)
- Vidéos Yokko 1 2 STF 117F
- La dernière série avec les images du 13e film : PP Card 27 DBZ set de 34 cartes+poster 89F
- NOUVEAU! HERO COLLECTION 4**
- HC 4 DBZ 1 sachet (10 cartes) 27F
- HC 4 DBZ 5 sachets 127F
- HC 4 DBZ 10 sachets 227F
- HC 4 DBZ Boîte de 20 sachets+poster 427F
- Hard Case DBZ 67F
- HC 4 Sailor Moon 1 sachet 27F
- HC 4 Sailor Moon 5 sachets 127F
- HC 4 Sailor Moon 10 sachets 227F
- HC 4 Sailor Moon Bte 20 sachets 427F
- Hard Case Sailor Moon 67F

### HOP! PP CARD 27!



## COMMANDE, CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- **Expédition des Colissimos** le jour même de réception de la commande! (Hors rupture de stock ou sortie repoussée par l'éditeur)
- **CATALOGUE COULEUR GRATUIT!** Demandez-le nous par téléphone, minitel, ou à l'aide du bon ci-contre.

CADEAU  
PP CARD DBZ



3614 TOON  
Commande  
Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63  
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h  
Fax (16.1)43.97.32.36

LA BOUTIQUE TOON  
Libre réponse N°268  
94109 SAINT-MAUR Cedex

## BON DE COMMANDE

À retourner sans affranchir à : La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1 <b>CADEAU</b> Une PP Card 27 DBZ offerte pour toute commande reçue avant le 31/10/95 !	Gratuit
2	
3	
4	
5 <b>CADEAU</b> 4 PP Card 27 DBZ supplémentaires pour toute commande de plus de 350F reçue avant le 31/10/95 !	Gratuit
Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas)	Gratuit

NOM :  
PRÉNOM :  
ADRESSE :  
CODE P. :  
VILLE :  
C+1095

Date de naissance : / /

Expire à fin : / / Signature :

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)  
**FRANCE MÉTROPOLITAINE :**  
Envoi normal (5 jours environ) 27 F  
Envoi Colissimo (J+2 en province, J+1 en RP) 37 F  
Supplément envoi recommandé 12 F  
**BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :**  
Envoi économique 60 F  
**DOM/TOM :** frais de port sur devis  
Contre-remboursement : ajoutez 39 F

**TOTAL À PAYER**  
☐ Chèque (à l'ordre de «Pixel»)
 ☐ Mandat (ordre : «Pixel»)
 ☐ Contre Remboursement
 ☐ Eurochèque (ordre : «Pixel»)
 ☐ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° \_\_\_\_\_



# Kowloon's Gate

*Le 22 mai 1997, Hong Kong perdra sa liberté, et dépendra du gouvernement de la Chine populaire. C'est à cette date que commence le scénario de Kowloon's Gate.*

**K**owloon est un quartier de Hong Kong. A Kowloon, le jour du passage de Hong Kong de la Couronne britannique à la Chine populaire, un château surgit brutalement de terre. Le gouvernement se réunit pour essayer de comprendre l'origine et la raison de ce curieux phénomène.

Le joueur incarne une espèce de prêtre/mage. Celui-ci connaît la raison de l'apparition mystérieuse du château. Les forces maléfiques de l'eau et du vent se sont mélangées dans les entrailles de la cité chinoise, et les forces du Mal se manifestent maintenant à la surface, dans le monde des humains. Vous allez devoir arrêter leur progression, et pénétrer dans le château, qui n'est autre qu'une espèce de porte - d'où le titre - entre Hong Kong et le royaume des ombres...

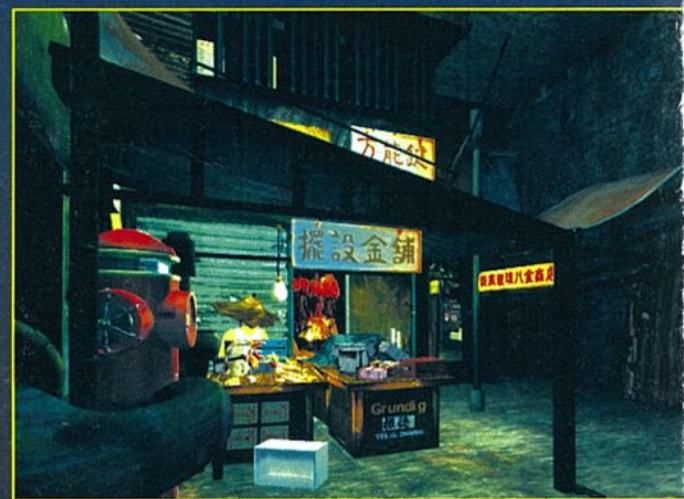
## Hong Kong comme si vous y étiez

Kowloon's Gate est une sorte de jeu de rôles qui comporte toute une série d'explorations de donjons et de problèmes à résoudre. La représentation en 3D et images de synthèse est superbe. Les images sont animées en temps réel, et les placages de texture des différentes pièces proviennent d'images JPEG de très bonne qualité. Le jeu se déroule dans le quartier de Kowloon, véritable dédale de petites ruelles, de taudis misérables et d'immeubles rutilants de néons et d'enseignes de toutes les formes et de toutes les couleurs. Lors de l'exploration du quartier et de ses sous-sols, vous allez pouvoir vous approprier une série d'items, soit magiques, soit high-tech.

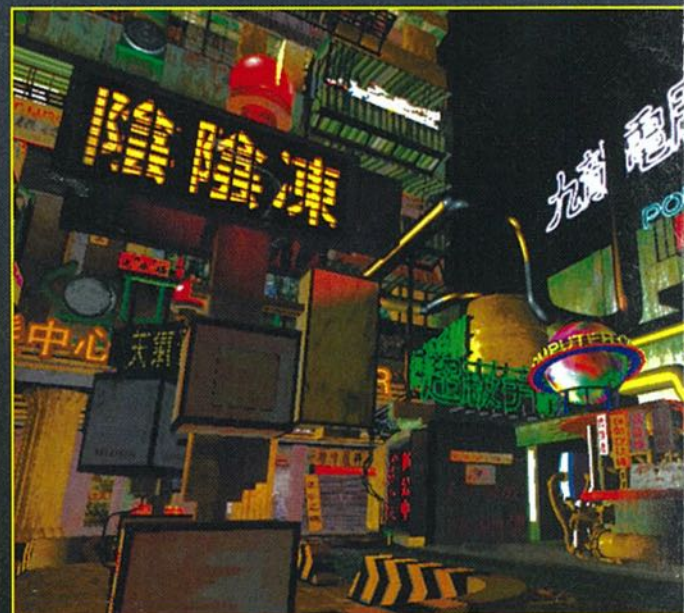
## Tout est dans le réseau, c'est Net!

Vous pouvez mener votre exploration en vous promenant, ou bien au moyen d'un médium aussi pratique que singulier: le KowloonNet. Ce réseau informatique relie tout Hong Kong, et même au-delà. Il vous permet de nouer des contacts et de glaner des informations que vous n'auriez pu obtenir par un autre moyen.

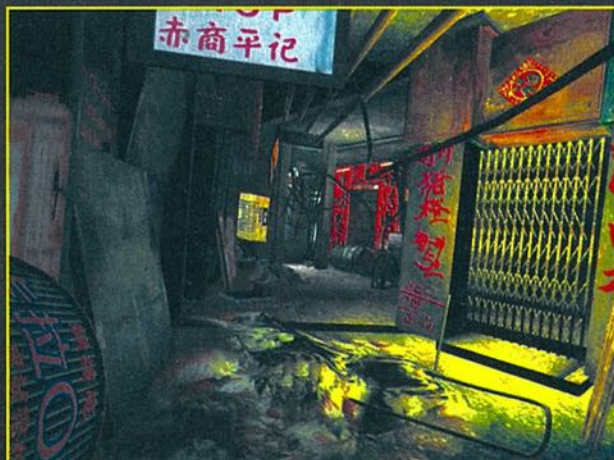
Kowloon's Gate est un curieux mélange de genres: il s'agit d'un jeu de rôles agrémenté de séquences d'action mais aussi de pièges et d'énigmes qui demandent au joueur de mettre à contribution ses synapses et ses connexions neuronales. L'ensemble trouve place dans une civilisation cyberpunk high-tech, et baigne dans une atmosphère magique d'heroic-fantasy!



L'ambiance des rues chinoises à la sauce cyberpunk.



S'inspirant de l'ambiance de quartiers de Tokyo comme Ginza ou Shibuya, les décors de Kowloon's Gate n'ont rien à envier à ceux de Blade Runner.



Les ruelles sombres, les coins sordides et pourris sont également légion. Tous n'est pas lumière et néon!



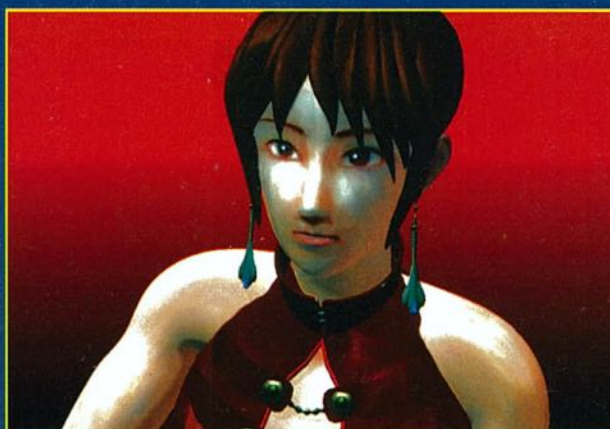
## LES TROUPES DE CHOC

Pour lutter contre le débarquement des forces du Mal à Hong Kong – pas les communistes, les fantômes! –, votre équipe de choc est constituée de plusieurs personnages aux talents aussi différents que complémentaires!



**RICH**

Il est borgne et fume le cigare. Il considère Shao Hei comme sa propre fille. Grâce à ses fonctions de barman, il entend plein de ragots et d'informations utiles, notamment en ce qui concerne les arcanes du KN, c'est-à-dire du KowloonNet.



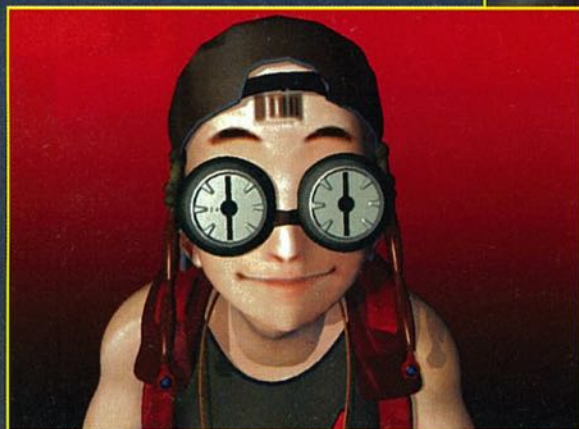
**SHAO HEI**

Il s'agit de l'héroïne. Elevée comme un garçon manqué, elle porte un nom masculin. Elle est à la recherche de sa sœur, dont elle a été séparée toute petite. Elle adore les vieux grimoires.



**WEI**

Il s'occupe de la sécurité des réseaux.



**GAME KIZ**

Très jeune, c'est un "hacker", tel notre cher Dark Pulse de la rubrique "Cyber Potins". Pour lui, réseaux informatiques et ordinateurs n'ont plus de secrets. C'est le pirate par excellence, mais il fait cela pour le fun!



**ONMYÔDJI**

Venu du Japon, c'est un cyber scientifique.

LE JAPON EN DIRECT

LA BOUTIQUE TOON

## DBZ 42 : LA FIN

La mondialement célèbre série Dragon Ball s'achève dans cet ultime tome 42 en japonais, qui marque la fin d'une épopée de près de 8000 pages étalée sur une dizaine d'années. Voilà une légende qui restera dans tous les esprits comme la plus grande et populaire saga du manga!

**39F**



Le pack Dragon Ball : les mangas 39, 40, 41 et 42

**149F**

**3614 TOON**

Commande  
Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63

Lu-Ve: 10h-19h Sa: 10h-18h

**LA BOUTIQUE TOON**

Libre réponse N°268

94109 SAINT-MAUR Cedex

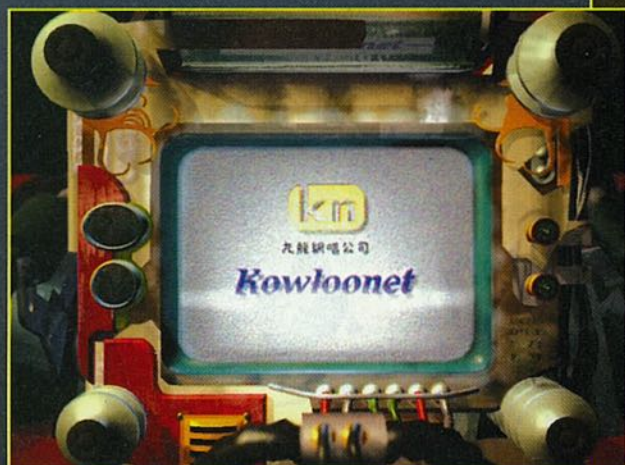
← **BON DE COMMANDE PAGE PRÉCÉDENTE**





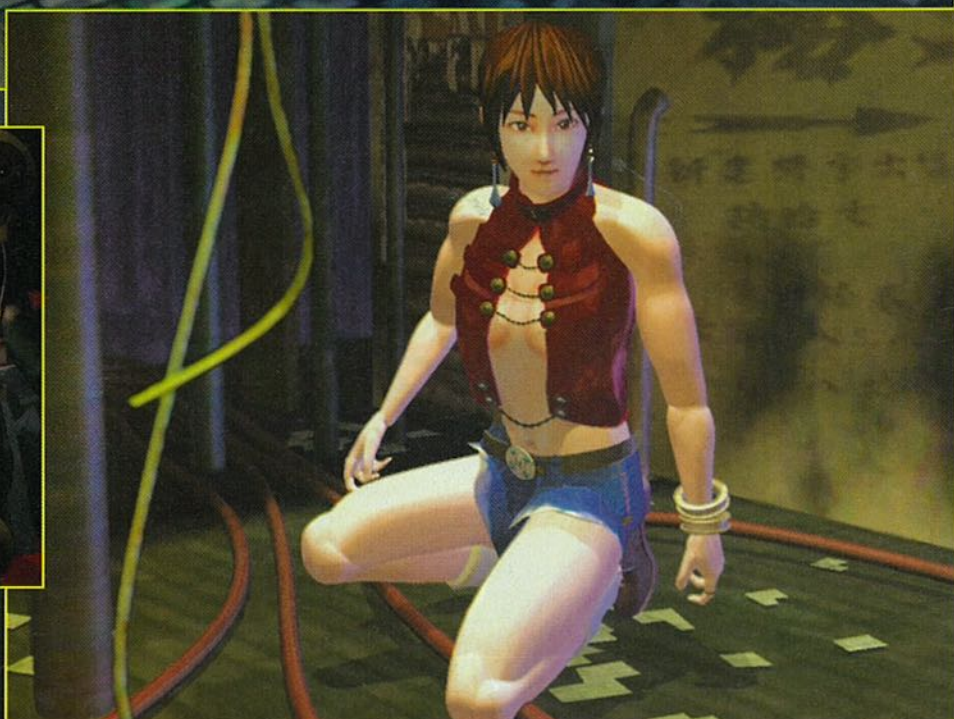
Les créatures que vous allez côtoyer seront pour le moins étranges! Amis des fantômes et des forces obscures...

Le métro de Hong Kong n'est pas, comme le veut la légende, parfaitement propre et aseptisé.



Voici l'un des terminaux qui vous permettront de vous connecter sur le Kowloonet.

La belle Shao...





SEGA C'EST  
PLUS FORT QUE  
TOI.

Ton épée ne  
fait pas le poids  
contre ma plume  
adieu  
Héros

Mortuus

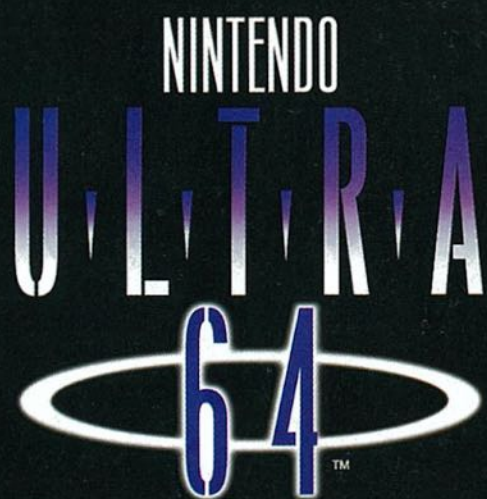


MEGA DRIVE

L'ignoble Mortuus t'a transformé en personnage de B.D.  
Évite de le croiser ou il fera une croix sur ton avenir.

3615 SEGA (1,29F/MIN) 36 68 01 10 (2,23F/MIN)





**Si vo  
abs**

**pleurnicher d**

**mois, exigez**

**32 bits pour N**



# ous voulez olument ans quelques une Noël.



*"Il y a 10 ans, la puissance informatique de l'Ultra 64 aurait coûté \$14 millions, mais le plus extraordinaire est qu'elle sera disponible auprès du grand public aux alentours de \$250"*

Tom Jermoluk,  
président de  
Silicon Graphics.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.



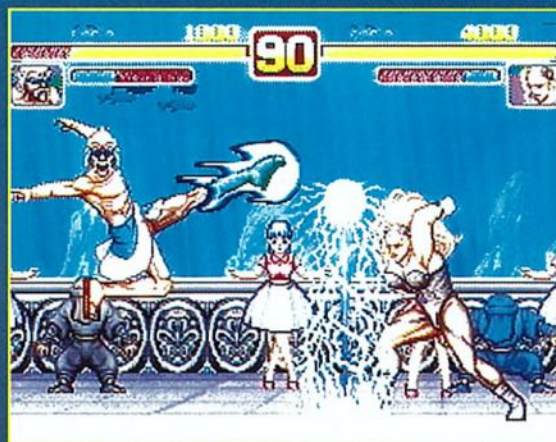
# Goketsu Ichizoku 2

ATLUS/PS

septembre  
au  
Japon

Atlus a sorti l'année dernière la suite d'un de ses jeux d'arcade de baston, Goketsu Ichizoku. Celui-ci avait connu un certain succès grâce au côté délirant des personnages, et à leurs possibilités de transformation. Ces personnages, qui n'étaient que cinq dans la première version, sont désormais treize, plus teigneux les uns que les autres. On retrouve la mémé et son attaque à coups de dentier, la jeune patineuse, le ninja du coin, le moine zen... Certains des combattants possèdent la faculté de se métamorphoser, généralement de façon humoristique, voire absurde.

Loin de la vague 3D polygonale qui a envahi les consoles 32 bits, Goketsu Ichizoku 2 surfe sur le bit-map. A base de sprites, le jeu est très classique dans sa réalisation. Il propose deux modes. Dans le premier, l'entraînement, le joueur reçoit conseils et aides de la part de l'ordinateur. Il apprend ainsi, peu à peu, à maîtriser toutes les attaques spéciales et coups tordus du personnage. Dans le mode VS, il met en pratique ses connaissances acquises pour affronter le reste des combattants dans une série de duels. Un système de handicaps comparable à celui de Tekken permet à des joueurs de niveaux différents de s'affronter.



Plus de grâce que les petits rats de l'Opéra!

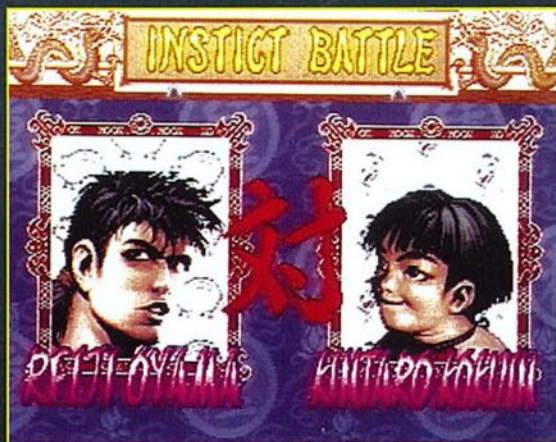


LA VERSION ARCADE  
S'inspirant largement des jeux de baston de SNK, Goketsu va vous permettre de préparer tranquillement, chez vous, le brevet de "flanqueur-de-baffes-aux-petites-vieilles-aux-dentiers-acérés". (Trifouilly-sur-Marne, inscriptions du 12 au 16 novembre; rens. à la mairie)



Kamehameha contre dentier vengeur.

LA VERSION PLAYSTATION  
La version console est très proche de la version arcade. Pas étonnant : avec la palette de couleurs des consoles 32 bits, des milliers de nuances sont accessibles aux graphistes! Sur cette photo, le fond est un peu sombre, mais c'est la faute du photographe (moi): ne vous inquiétez pas, le jeu est plus clair.



Treize personnages peuvent s'affronter.





EN CAS D'URGENCE  
BRISEZ LA GLACE



SONY GAME LINE  
POUR TOUT SAVOIR SUR  
LA PLAYSTATION ET  
BATTLE ARENA TOSHINDEN

Si tu en as assez de prendre des coups, si il devient urgent de mettre fin au massacre, replie toi vite sur la Sony Game Line\*. Un agent secret PlayStation t'indiquera les coups spéciaux pour venir à bout de tes ennemis. Mais ne rêve pas trop, des coups, tu en prendras quand même.



\*2,23 F/mn TTC.

"P" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



# BS Zelda no Densetsu

**Z**elda, un des héros de choc de Nintendo, poursuit ses aventures vidéoludiques. Mais, cette fois-ci, peu d'entre vous pourront apprécier ce nouveau jeu de Nintendo. En effet, à moins de vivre au Japon (où en Asie du Sud-Est) et d'être équipé du Satellaview, le bidule qui se connecte à une Super Famicom et à un tuner satellite et permet de recevoir les émissions diffusées par la chaîne St Giga, ce nouveau Zelda ne vous concernera pas! Certes, il est toujours possible que Nintendo décide un jour de commercialiser un système identique en Europe, mais en attendant, hors du Japon, point de Zelda!

Le jeu n'a rien de bien surprenant pour les fidèles de la série. Baptisé *Zelda no Densetsu* ("La Légende de Zelda"), il reprend le nom et tous les éléments de la série Famicom (NES) et SFC (Super Nintendo). Les bestioles, le monde d'heroic-fantasy (bien qu'on puisse accéder à des paysages plus urbains et modernes au sein du jeu...), les

pièges habituels, les rochers à tripoter, les items magiques... BS Zelda est indéniablement dans la même veine que les épisodes précédents de la série!

Bien que tournant sur SFC, les graphismes sont pour le moins surprenants. En effet, le jeu est téléchargé par le joueur dans une cartouche de 8 M (c'est à dire de 1 Mega-



*Zelda vient de découvrir un arc magique au fond d'une caverne.*

octet). Pour des raisons de temps de transfert et de place qu'occuperaient des données graphiques très fouillées, les décors ressemblent beaucoup à ceux que l'on trouve sur la Famicom (nom nippon de la NES), avec toutefois une riche palette de couleurs, digne de la console 16 bits de Nintendo.



*Un nouveau Zelda est toujours une joie. Mais celui-ci est malheureusement réservé aux possesseurs japonais du Satellaview!*



*De l'art de pousser des cailloux, en espérant que ça ouvrira quelque chose quelque part!*

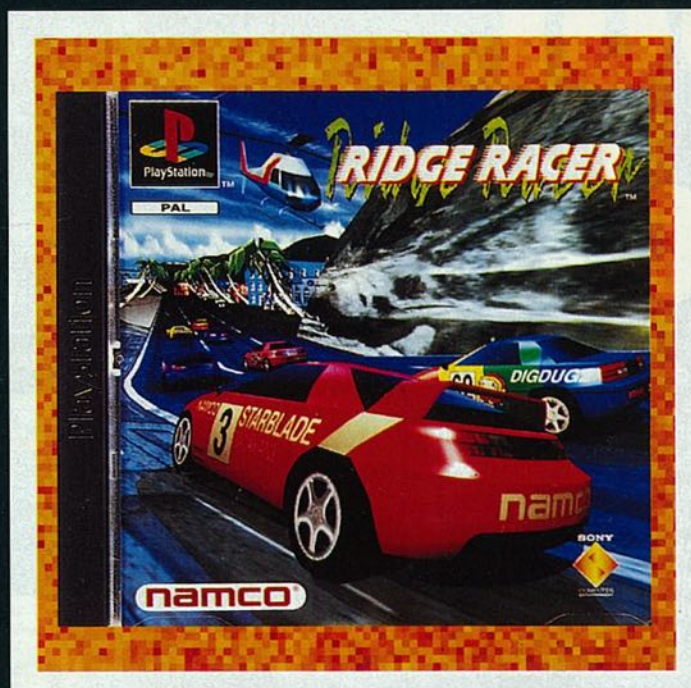
*La représentation n'est pas digne d'une SFC: pour des raisons techniques, il n'est pas possible de télécharger des fichiers graphiques trop volumineux.*



*En haut de l'écran apparaît dans un parchemin un plan du coin qui vous entoure, vous permettant de voir ce qu'il vous reste à explorer. Les items que vous détenez, vos points de vie et le temps écoulé sont également affichés.*







FIN D'INTERDICTION  
DE DOUBLER.  
DÉPASSEMENT DE SOI  
VIVEMENT CONSEILLÉ.



Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.\*

**RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.**



\* 2,23 F/mn TTC.

"P" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



# Cool Riders

La division AM 1 de Sega, avec Cool Riders, nous propose une course de motos qui rompt complètement avec les tendances actuelles des simulations. Pas question, en effet, de 3D polygonale en images de synthèse, mais de classiques sprites bit-map pour ce successeur du célèbre Hang On. Pas non plus de volonté de faire une simulation la plus proche possible de la réalité, mais un jeu d'action basé sur le thème des motos.

Le but du jeu n'est plus seulement de négocier au mieux ses virages afin de gratter quelques secondes sur ses concurrents, mais également, et surtout, de lutter pour rester en tête, quitte à foncer dans les véhicules adverses. Le côté peu classique du jeu est renforcé par les sauts, dos-d'âne et obstacles qui jonchent la route, ainsi que

par les concurrents et leurs engins. Les huit motos vont du classique engin de compétition au dragster monstrueux en passant par un side-car ou une série de motos customisées à l'extrême! Les décors affichent un certain nombre d'animations, le plus souvent délirantes, pour ce jeu qui comprend plus de cinquante courses se déroulant un peu partout à travers le monde, de New York au Japon en passant par l'Egypte. Certaines sont plus ou moins adaptées à tel ou tel type de moto, et il convient de les choisir avec soin.

Il est possible de connecter jusqu'à quatre bornes entre elles, permettant donc à huit joueurs de participer à la course. De torrides pugilats en perspective!

SEGA/ARCADE



disponible au Japon

Les circuits traversent aussi bien des villes que des déserts brûlants.



Ne vous inquiétez pas, plaies et bosses sont au menu!



Sur la Grande Muraille, vous dépasserez des cyclistes de l'empire du Milieu.



En plus de vos concurrents, qui ont une fâcheuse tendance à jouer aux autos tamponneuses, la route est quelque peu encombrée.



Un remake de "La Guerre des étoiles" se déroule dans le fond, pendant que vous virez au dernier moment pour ne pas encastrier votre moto dans un alien!





## COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

**FAX : (1) 43 38 11 86**

10/95



# La Saturn de Sega



Toutes les nouveautés\*  
pour votre Saturn sont  
dans les magasins  
**Micromania !**

Console livrée avec  
• 1 Control Pad  
• Virtua Fighter

## SEGA SATURN FRANÇAISE CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits
- Graphismes : 320 \* 244 \* à 704 \* 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling
- Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s)
- Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.

### NEW DARK LEGEND



Une réalisation Data East : 11 combattants de la Chine Impériale prêts à combattre à mort ! Une variété phénoménale d'armes et de mouvements ! Une adaptation fidèle de la borne d'arcade !

### NEW MYST



Mystère, aventure, puzzle et suspens sont au rendez-vous ! Un fabuleux et passionnant voyage pendant lequel vous devrez empêcher des forces inconnues de détruire la terre.

### HIT BUGS



Un jeu de plates-formes révolutionnaire réalisé en 3D avec Zoom utilisant la profondeur de l'écran. La héros, l'humour et la qualité technique vous feront adorer ce jeu.

### NEW SHIN SHINOBI



9 niveaux d'action pure ! Votre Ninja possède 20 mouvements, 3 sorts magiques et une multitude d'armes. Vous serez ensorcelé par les graphismes fabuleux de ce classique sur votre Saturn !

### HIT MORTAL KOMBAT II



Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Les graphismes sont exceptionnels et l'animation est démente ! Cette fois vous retrouverez 15 personnages dans des combats plus gorgés que jamais.

### NEW CYBER SPEED WAY



Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Les graphismes sont exceptionnels et l'animation est démente ! Cette fois vous retrouverez 15 personnages dans des combats plus gorgés que jamais.

### NEW NBA TE



La simulation de basket "Fun" d'Acclaim n'a pas fini de vous surprendre ! Plus de 100 stars du NBA, plus de personnages cachés et surtout des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !!

**3615 Micromania**  
Tout le catalogue  
de jeux !!



## LES TOPS SUPER NINTENDO & MEGADRIE

**ATTENTION !!**  
Quantité limitée



**NEW**

Le plus grand hit de salle d'arcade adapté exclusivement sur Super Nintendo. Développé par la même équipe et la même technologie que Donkey Kong Country 2, Killer Instinct, c'est 32 megabits de puissance pour 2 joueurs simultanés !

**SUPER NINTENDO**

Un CD audio  
est inclus  
dans le jeu !!

## MICROMANIA LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

### CHRONOTRIGGER

Une fabuleuse aventure dans le temps signée Squaresoft, les auteurs de Secret of Mana ! Une multitude de personnages dessinés par Akira Toriyama ! Incontournable !

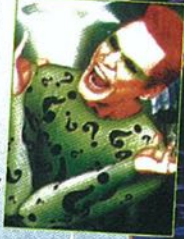
**SUPER NINTENDO**



### BATMAN FOREVER

Un jeu de plateforme et de combat unique ! Des graphismes digitalisés hyper réalistes, 8 niveaux d'action, plus de 50 niveaux, un arsenal de 12 armes, 18 mouvements de base comme dans Mortal Kombat 3, 6 coups spéciaux par personnage, 25 armes différentes ...

**SUPER NINTENDO et MEGADRIE**





# La Playstation de Sony

Version européenne officielle !



**OFFRE VALABLE POUR LES 2 000  
PREMIERS ACHETEURS d'une  
Console Playstation officielle Sony  
dans TOUS LES MAGASINS  
MICROMANIA !!**

**GRATUIT**  
avec l'achat  
de la Console !!



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**Ouverture d'un nouveau magasin MICROMANIA**  
**MICROMANIA PARINOR**  
 Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
 93606 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 54 73 07

**GEANT !**

## GEANT !!

## LES MAGASINS MICROMANIA

## MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes  
5, boulevard des Italiens  
Paris 2<sup>e</sup> - Tél. 40 15 93 10

**MICROMANIA EVRY 2**

Tél. 60 77 74 02

## MICROMANIA LES ULIS 2

Tél. 69 29 04 99

**MICROMANIA EURALILLE**

Tél. 20 55 72 72

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

## MICROMANIA FORUM DES HALLES

Tél. 45 08 15 78

## MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Tél. 42 56 04 13

## MICROMANIA ROSNY 2.

Tél. 48 54 73 07

## MICROMANIA VELIZY 2

Tél. 34 65 32 91

## MICROMANIA LA DEFENSE

Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA NICE ETOILE**

Tél. 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**

Tél. 78 60 78 82

**MICROMANIA LILLE V2**

Tél. 20 05 57 58

**3615 MICROMANIA**  
**Tout le catalogue des jeux !!**  
(1 375 le minute)

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

*La Mégacarte*

Thomas JORDAN  
N° 123 456 789

**MICROMANIA**

**De nombreux  
privilèges  
avec la  
Mégacarte  
et 5% de  
x canons !**

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

MG11 SP12 J19 P9 C07 PL18	T i t r e	P R I X

Participation aux frais de port et d'emballage 29% ou **GRATUIT** pour toute commande minimale de 200F

Précisez ☐ CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐

<b>Total à payer =</b>	<b>F</b>
------------------------	----------

Nom .....  
 Adresse .....  
 Code postal ..... Tél. Ville .....  
**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE** Date d'expiration ...../.....  
 Signature - .....

**Commandez par tél. 92 94 36 00**  
**OUVERT DE 8H à 19H**  
**DU LUNDI AU VENDREDI**

**\* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F**  
**IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 95.**  
**Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance**



# Dokioki

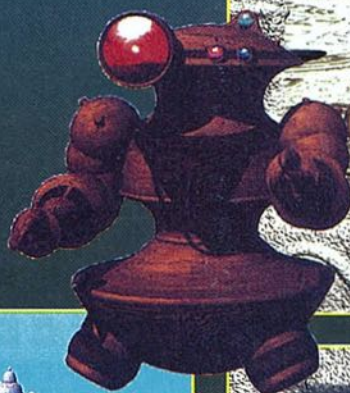
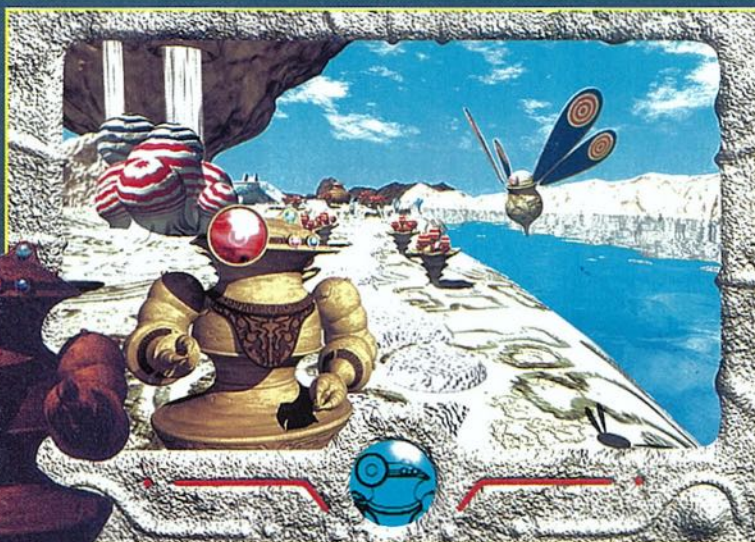
**L**e premier jeu de Banpresto, une des filiales de Bandai spécialisée dans les jeux vidéo, et principalement les jeux d'arcade, est le résultat d'un choix curieux. Pour leur premier jeu sur console 32 bits, plutôt que se tourner, comme d'autres ténors de l'arcade tel Namco ou Sega, vers l'adaptation d'un de leurs succès d'arcade, Banpresto a préféré se lancer à la conquête du marché des nouvelles consoles avec un titre au parfum onirique.

Dokioki n'est cependant pas une création ex nihilo de Banpresto. Ce jeu existe sur CD-Rom Mac, et les programmeurs n'ont eu qu'à l'adapter pour la Playstation. Il se déroule dans un univers parallèle, entièrement conçu et modélisé en 3D. Les décors sont aussi surprenants que beaux. Ce sont des constructions délirantes en forme de dôme ou de pyramide, recouvertes de matières imitant la pierre ou la terre cuite, ainsi que de hiéroglyphes aussi décoratifs qu'incompréhensibles. Les images du jeu ne sont pas calculées et affichées en temps réel: précalculées sur des stations de travail, elles sont l'objet d'un luxe de détails (reflets dans l'eau, ombres portées...), les textures plaquées sur le décor étant d'une richesse inouïe. Le joueur doit explorer le curieux monde d'Espasy grâce à une interface qui lui permet de parcourir l'univers de Dokioki très facilement. Celui-ci est composé de plates-formes qui flottent dans le ciel. Le joueur dirige Terminus, un robot doté de quatre bras. Il rencontre lors de son exploration des lieux une série d'autres cyborgs, certains des amis comme Kemapong, le guide, d'autres nettement moins amicaux...



Végétation bizarroïde, constructions étranges... et, au premier plan, Terminus, votre droïde.

*Kemapong vous fait face, pendant qu'une espèce de papillon-oiseau-truc-muche virevolte aux alentours.*



Voici une partie de l'univers dans lequel vous allez évoluer, et que vous devrez explorer.

土器王紀

Admirez la qualité des décors!

BANPRESTO/PS

fin 1995  
au Japon



NOUVELLE ADRESSE

## NOUVEAU MAGASIN

STOCK GAMES  
JUSSIEU15, rue des Ecoles  
75005 PARIS

Tél : (1) 46 33 07 83

ACHAT !!!  
REPRISE !!!  
VENTE !!!  
ECHANGE !!!STOCK  
GAMES

LA 1ère CHAÎNE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

## SONY PSX

CONSOLE  
SEULE VF

2099 F

JOYPAD PSX	199 F
MEMORY CARD	169 F
RAIDEN VF	349 F
RIDGE RACER VF	349 F
TOSHINDEN VF	349 F
ZERO DIVIDE JAP	549 F
V-TENNIS JAP	549 F
DRAGON-BALL Z JAP	549 F
METAL JACKET JAP	549 F
RAYMAN JAP	549 F
ADAPTATEUR VF/JAP	249 F

## SEGA SATURN

CONSOLE VF

+ VIRTUA FIGHTER



2990 F

JOYPAD SATURN	149 F
VIRTUA STICK	279 F
ARCADE RACER	399 F
CLOCK WORK NIGHT VF	349 F
VICTORY GOAL VF	349 F
DAYTONA VF	349 F
TWINBEE JAP	499 F
STEAMGEAR MASK JAP	499 F
GUARDIAN HEROES JAP	499 F
WING ARMS JAP	499 F

## VIRTUAL BOY

CONSOLE VIRTUAL BOY

+ TENNIS	1290 F
TELEBOXER	279 F
RED ALARM	279 F
GALACTIC PINBALL	279 F

## SUPER NINTENDO

EARTH BOUND	499 F
CHRONO TRIGGER (US)	529 F
THEME PARK	399 F
PRIMAL RAGE	479 F
KILLER INSTINCT	499 F

## SUPER NIN OCCAS

CONSOLE SUPER NINTENDO SEULE	449 F
JOYPAD SUPER NINTENDO	69 F
TRANSFORMATEUR SUPER NINTENDO	69 F
MARIO IV	69 F
STAR WING	69 F
STREET FIGHTER II	69 F
MORTAL KOMBAT	99 F
GHOULS AND GHOSTS	99 F
TINY TOONS	129 F
CASTLEVANIA IV	129 F
JURASSIC PARK	129 F
AXELAY	129 F
STREET FIGHTER II TURBO	149 F
ALIEN 3	149 F
ALADDIN	149 F
LEGEND	149 F
RANMA 1/2	149 F
EQUINOX	199 F
SYNDICATE	199 F
WORLD CUP USA	199 F
MICKY MANIA	199 F
ERIC CANTONIA FOOTBALL	199 F
ZELDA III	199 F
VORTEX	199 F
BOMBER MAN	199 F
YOUNG MERLIN	199 F
MISTIC QUEST	249 F
STREET RACER	249 F
DONKEY KONG COUNTRY	249 F
MAXIMUM CARNAGE	249 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
DRAGON	249 F
LEMMINGS 2	249 F
STARTREK	249 F
ROI LION	249 F
BATMAN AN ROBIN	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
NBA JAM TE	249 F

## 3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC FZ1	1790 F
JOYPAD 3DO	199 F
WAY OF THE WARRIOR	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
JURASSIC PARK	149 F
SHOCK WAVE	149 F
VR STALKER	149 F
JHON MADDEN FOOT	149 F
THE HORDE	199 F
REBEL ASSAULT	199 F
QUARANTINE	199 F
STAR BLADE	249 F
ROAD RASH	249 F
FIFA SOCCER	249 F
NEED FOR SPEED	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
THEME PARK	249 F
SUPER STREET FIGHTER TURBO	249 F

## JAGUAR OCCAZ

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU	899 F
RAIDEN	199 F
TEMPEST 2000	199 F
DINO DUDES	199 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
DRAGON	249 F
MATSUMI NINJA	249 F
ALIEN US PREDATOR	249 F
DOOM	249 F

## NEC OCCAZ

NEC ET TURBO	699 F
GRAND CHOIX DE JEUX À PARTIR DE 49 F	
Liste par téléphone	

## MEGADRIVE OCCAZ

CONSOLE MEGADRIVE SEULE	249 F
JOYPAD MEGADRIVE	49 F
ALIMENTATION MEGADRIVE	69 F
ALTERED BEAST	49 F
SONIC	49 F
SHINOB	49 F
CASTLE OF ILLUSION	69 F
GOLDEN AXE	69 F
QUACK SHOT	99 F
STREET FIGHTER II	149 F
ALADDIN	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
MR NUTZ	149 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	149 F
COLL SPOT	149 F
SHAN-FU	149 F
SONIC 2	149 F
FIFA SOCCER	149 F
FLINK	199 F
NBA JAM	199 F
STREET OF RAGE 2	199 F
FLASH BACK	199 F
THUNDER FORCE IV	199 F
POWER DRIVE	249 F
MORTAL KOMBAT 2	249 F
NBA LIVE 95	249 F
LE ROI LION	249 F
PITFALL	249 F
ECCO THE DOLPHIN 2	249 F
LANDSTALKER	249 F
URBAN STRIKE	249 F
FIFA 95	249 F
SUPER STREET FIGHTER TURBO	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
SHINNING FORCE 2	249 F
SUPER PROBECTOR	249 F

## NEO GEO CD OCCAZ

CONSOLE NEO GEO CD + 2 JOY 1990 F	
AERO FIGHTER 2	149 F
FATAL FURY SPECIAL	199 F
ALPHA MISSION 2	199 F
TOP HUNTER	199 F
SAMOURAI SHODOWN	199 F
VIEW POINT	249 F
WORLD HEROES 2 JET	249 F
LAST RESORT	249 F
ART OF FIGHTING 2	249 F
SUPER SIDE KICK 2	249 F
STREET HOOP	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
KING OF FIGHTER 94	249 F

## NEO GEO OCCAZ

CONSOLE NEO GEO SEULE	699 F
MEMORY CARD	129 F
JOYSTICK NEO GEO	249 F
MAGICIAN LORD	149 F
BURNING FIGHT	199 F
NAM 75	199 F
ART OF FIGHTING	199 F
NINJA COMBAT	199 F
SUPER SPY	199 F
BLUE JOURNEY	199 F
TOP PLAYER GOLF	199 F
GHOST PILOT	199 F
CYBER LIP	199 F
FATAL FURY 2	249 F
BASE BALL 2020	249 F
KING OF THE MONSTER II	349 F
FOOTBALL SHODOWN	449 F
SUPER SIDE KICK II	599 F
SOCCER BRAWL	449 F

NOUVELLE ADRESSE

## ★ STOCK GAMES JUSSIEU

15, rue des Ecoles - 75005 PARIS

Métro Cardinal Lemoine

(1) 46 33 07 83

## ★ STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras - 75005 PARIS

Métro Cardinal Lemoine

(1) 44 07 04 61

## ★ STOCK GAMES GARE DU NORD

23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS

Métro Poissonnière ou Gare du Nord

(1) 44 63 02 49

NOUVEAU :  
OUVERTURE RAYON GOODIES  
OUVERTURE RAYON CD ROM

## ★ STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS

Métro Raspail ou Vavin

(1) 43 35 32 10

## ★ STOCK GAMES BOULOGNE

118, rue du Vieux Pont de Sèvres

92100 - BOULOGNE

Métro Marcel Sembat

(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo  
en 24h ou 48h

Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00 - Le lundi de 14h00 à 19h00

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK  
GAMES

3, rue d'Arras - 75005 PARIS

Tél : (1) 44 07 04 61

## REGLEMENT

• Carte bleue ☐

N° carte bleue

date d'expiration

• Mandat-lettre ☐

• Contre remboursement ☐

• Chèque ☐

Signature →

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES CONSOLES QT PRIX

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

CONSOLE 10/95



# Bio Hazard

*Après avoir versé pendant de nombreuses années dans le style baston "streeto-fightien", Capcom change de style avec Bio Hazard.*

*Ce CD-Rom destiné aux possesseurs de Playstation est un jeu d'aventure basé sur un scénario d'horreur/fiction.*

Ce n'est pas la première fois que Capcom s'essaye au genre: un jeu de rôles intitulé *Douce Demeure* avait été réalisé sur Super Famicom, il y a quelque temps. *Bio Hazard* raconte l'histoire d'une bactérie mortelle, qui sème désordre et désolation en provoquant mutations diverses et variées chez les êtres vivants. Ce sujet est à la mode depuis le film avec Hoffman, "Alerte", qui s'inspirait des ravages récents de nombreuses épidémies virales (SIDA, Ebola...).

Le jeu se déroule dans la ville de Lagoon, petite cité industrielle et laborieuse du centre des États-Unis, entourée de forêts et de lacs. Un soir, à minuit, un groupe d'une dizaine de personnes pénètre dans une maison, en tue tous les occupants et... en dévore les cadavres! Ces meurtres se répètent et la psychose s'empare des habitants de Lagoon. Une agence gouvernementale, la Special Tactics and Rescue Service (STARS), apprend par un indicateur qu'un événement lié à ces crimes doit avoir lieu incessamment sous peu. Une équipe, la Team-B, est envoyée d'urgence sur les lieux, mais disparaît rapidement, sans que la STARS ait reçu de nouvelles.



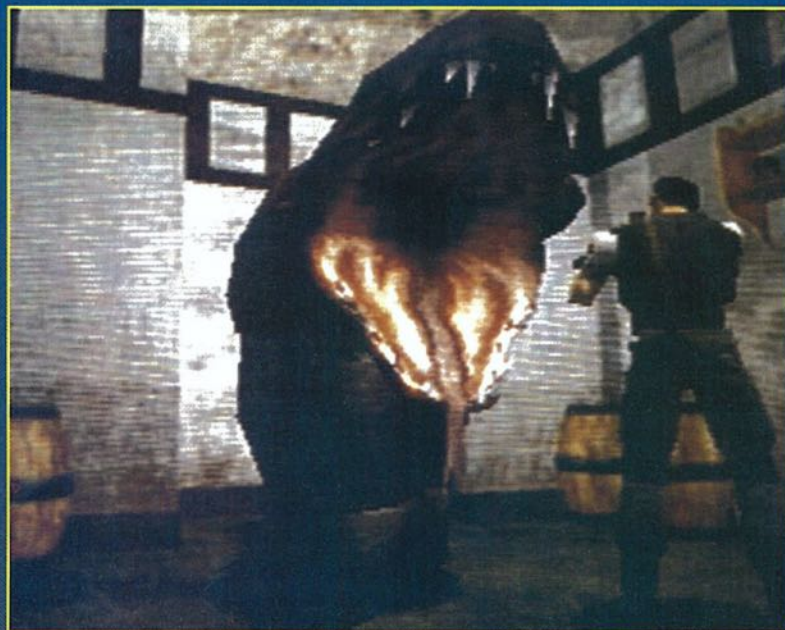
*Devant une telle bestiole, et avec votre simple arme de poing, un retrait prudent est conseillé.*



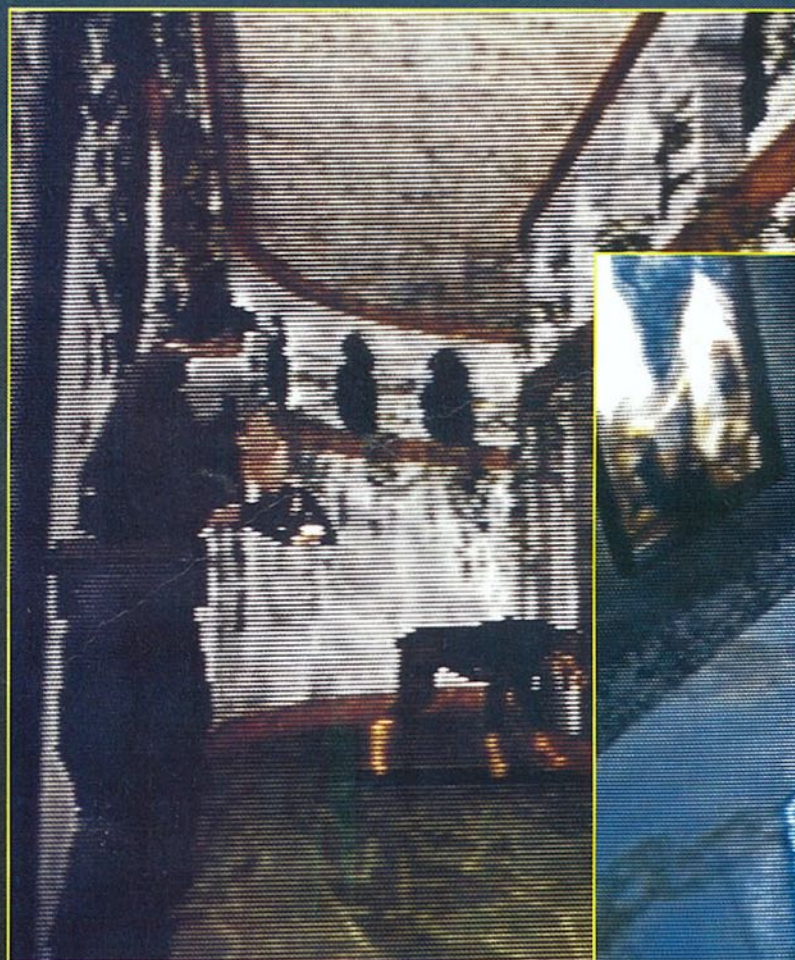
*Ne vous retournez pas: vous êtes suivi...*

## Les pieds dans le plat

Une seconde équipe, la Team-A, est dépêchée à son tour. Cette nouvelle équipe découvre dans la forêt les restes de l'hélicoptère de la Team-B. Visiblement, l'oiseau de métal s'est écrasé, mais le cockpit de l'appareil est vide, et



*Les serpents fracassent planchers et plafonds pour vous traquer dans la demeure hantée par le virus.*



*Voici un des Zombi Dog Kelubelos.*

CAPCOM/PS





toujours aucune trace de l'équipe B... Pour corser les choses, les membres de l'équipe A sont attaqués pendant leurs recherches par des animaux inconnus. Ressemblant à d'énormes chiens loups noirs, mais dotés d'une force herculéenne, ils semblent attirés par le sang et se révèlent quasiment insensibles aux armes à feu. Les survivants de l'équipe A surnomment ces charmantes bestioles les "Zombi Dog Kelubelos".

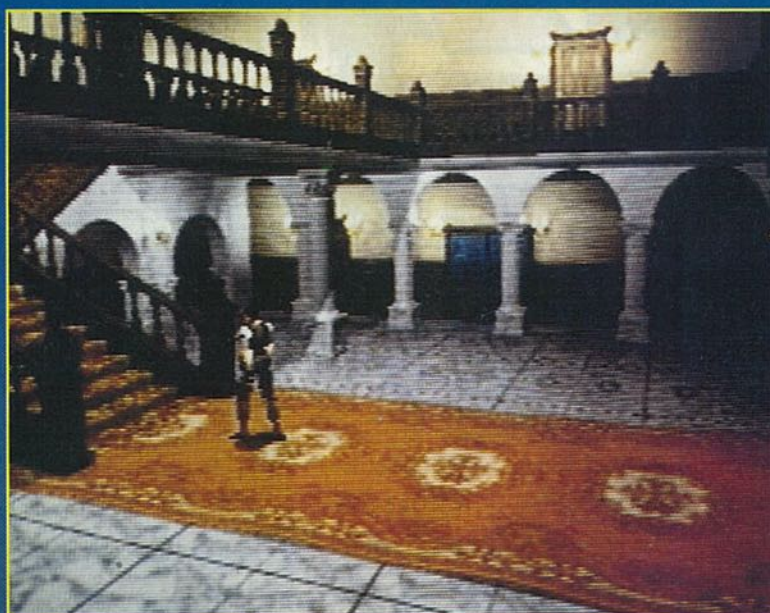
Paniqués (j'aimerais bien vous y voir!), ils se réfugient dans une gigantesque maison, au beau milieu de la forêt. Ils ont évidemment mis les pieds dans le plat. Et le plat en question regorge de serpents gigantesques, d'araignées géantes et de toute une adorable collection de zombies!

### Deux héros, et pas des gogos, pour deux scénarios...

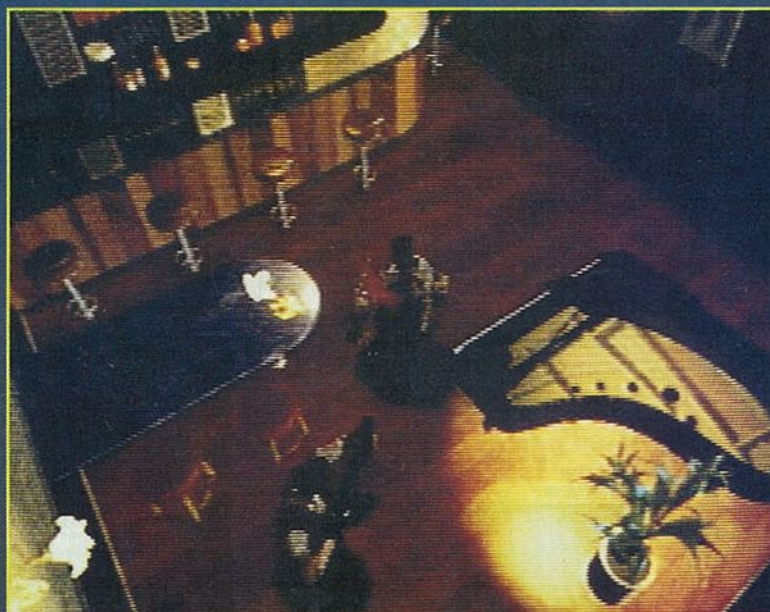
Le joueur choisit le héros qu'il souhaite incarner parmi deux personnages possibles. Chris Redfiels appartient à l'équipe A. Il est pilote et tireur d'élite. Il peut toucher un Panda monté dans un cocotier et déguisé en noix de coco, les yeux bandés, des menottes aux poignets, enfermé dans une malle! Jil Valentine appartient également à l'équipe A. C'est une spécialiste en explosifs. Mi-française, mi-japonaise, elle est complètement balèze! Selon le personnage que vous incarnez, le scénario est différent. Au cours du jeu, de nouveaux personnages vont apparaître, tels Barry Batton ou Rebecca Chambers, de l'équipe B.

L'autre originalité du jeu, hormis son scénario plutôt élaboré, tient à sa réalisation. Faisant largement appel à la 3D polygonale et aux textures mappées, comme c'est la mode en ce moment, il offre des séquences à faire frémir les plus endurcis d'entre vous.

Vous aimez quand ça gicle? Vous serez comblé...



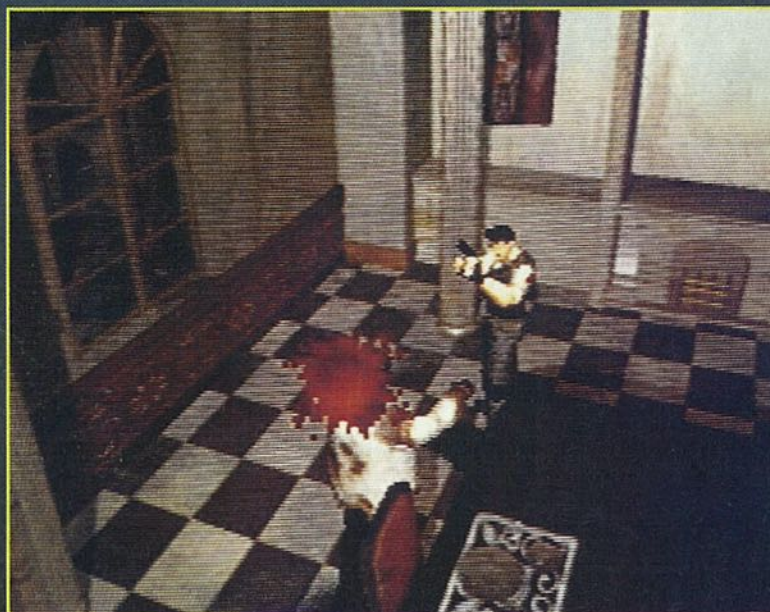
*Il vous faudra explorer toute la baraque, pièce par pièce, pour en découvrir les secrets.*



*Là encore, les amis de l'hémoglobine vont être heureux! Chris a réussi à mettre la main sur un fusil à pompe, ce qui simplifie très nettement son travail de purgeur de zombies.*



*Horreur et splendide 3D mappée au programme!*



*On a beau être un zombie, un pruneau de gros calibre vous fait éclater la tête comme tout un chacun.*



# DRAGON BALL Z



## Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	149 F	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	149 F	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	149 F	129 F
Vol. 4	La Menace de Namek	149 F	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	149 F	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	149 F	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	149 F	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	149 F	129 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	149 F	129 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	149 F	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	149 F	129 F
Vol. 12	La légende de Shenron	149 F	129 F

PACK 2 vol. au choix

**250 F**

Soit 125 F le volume

PACK 8 vol. au choix

**880 F**

Soit 110 F le volume

PACK 4 vol. au choix

**480 F**

Soit 120 F le volume

PACK 10 vol. au choix

**1050 F**

Soit 105 F le volume

PACK 6 vol. au choix

**690 F**

Soit 115 F le volume

PACK 12 vol. au choix

**1188 F**

Soit 99 F le volume

## Cassettes vidéo SECAM

Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	145 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	125 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	125 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 4	125 F
Mademoiselle Météo Vol 1 (Erotique)	145 F
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Lemnear (Int.-16 ans)	135 F
Borgman 2058	145 F
Slow step	145 F

## PROMOTIONS PROMOTIONS

Ranma 1/2 Vol. 2	145 F	119 F
Bubblegum Crisis	145 F	115 F

## NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 5	135 F
Plastic Little	139 F
Baoh	139 F
Iria Vol 2	135 F
Maps Vol 2	145 F
Ah My Goddess Vol 1	110 F
Mademoiselle Météo Vol 2 (Erotique)	145 F
Docteur Feelgood Vol 1 (Erotique)	145 F



## PREVIEW Fin Octobre Début Novembre Les 4 Nouvelles Cassettes Dragon Ball Z en version Française Intégrale

Le Retour de Broly	149 F	139 F
L'attaque des bio-roids (Bio Broly)	149 F	139 F
Dragon Ball Le château du démon	149 F	139 F
Dragon Ball L'aventure mystique	149 F	139 F
Pack 2 Cassettes au choix	298 F	270 F
Pack 3 Cassettes au choix	447 F	390 F
Pack 4 Cassettes	596 F	500 F

**Offre valable uniquement pour une précommande avant le 31 Octobre 1995**

Jacquettes en préparation et non définitives



## BON de COMMANDE Spécial PREVIEW DRAGON BALL Z

Utiliser ce bon de commande uniquement pour les 4 nouvelles Cassettes DBZ

C101 Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
Date de commande	TOTAL A PAYER

Mode de paiement uniquement par Chèque bancaire ou Carte bancaire (16 Numéros)

Carte N° ..... Date expiration .....

Les chèques ou les cartes ne seront débités que le jour de la livraison

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible

Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

A retourner à :

**AMICROPUCE**

19 rue Ste Catherine

45000 ORLEANS

## Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale



Urotsukidoji Vol 1	149 F
Urotsukidoji Vol 2	149 F
Venus Wars	145 F
Doomed Megalopolis Vol 2	129 F
Cobra Vol 1	165 F
Cobra Vol 2	165 F
Saint Seiya Bris	145 F
Saint Seiya Asgard	145 F
Saint Seiya Abel	145 F
Shin Angel Vol 1 (Erotique)	139 F
Maeross Le film	165 F
Ken le survivant	165 F
Lamu	99 F
Shurato	99 F

## PROMOTIONS PROMOTIONS

Dominion Vol 1	145 F	129 F
Dominion Vol 2	145 F	129 F
Cyber city Vol 1	125 F	109 F
Cyber city Vol 2	125 F	109 F
Cyber city Vol 3	125 F	109 F
Kojiro Vol 1	165 F	125 F
GUNNM	125 F	99 F
Doomed Megalopolis Vol 1	99 F	89 F

## NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Kojiro Vol 2	165 F
Doomed Megalopolis Vol 3	129 F
Wicked city	125 F
Cobra Vol 3	165 F
Cobra Vol 4	165 F
Fatal Fury Vol 1	165 F
Fatal Fury Vol 2	165 F
Samurai Shodown	165 F
Roujin Z	159 F
Applesed	159 F



Roujin Z Shin Angel Saint Seiya 3

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS	165 F
Saint Seiya Armageddon (Inédit)	165 F
Sailormoon Le film Vol 1	165 F
Ranma 1/2 Vol 1 Le film	149 F
Ranma 1/2 Vol 2 Le film	149 F
Patlabor	159 F
Moldiver Vol 1	139 F
Max et compagnie	165 F
L'ange des ténèbres (Erotique)	139 F
Shin Angel Vol 2 (Erotique)	119 F
Dragon Pink (Erotique)	139 F

## Cassettes Vidéo PAL

Interdit aux - de 18 ans



High Scholl Invasion	Vol 1	195 F
High Scholl Invasion	Vol 2	195 F
High Scholl Invasion	Vol 3	195 F
Ogenki Clinic	Vol 1	195 F
Ogenki Clinic	Vol 2	195 F
Ogenki Clinic	Vol 3	195 F
La blue Girl	Vol 1	195 F
La blue Girl	Vol 2	195 F
LA BLUE GIRL	Vol 3	195 F NEW
Kamasutra	Vol 1	195 F
DO KYU SEI	Vol 1	195 F NEW



# AMICROPUCE

ORLEANS

19 rue Ste Catherine

Tel 38 68 15 50

TOURS

97 Avenue de Grammont

Tel 47 20 56 81

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS  
Tél. 38 68 15 50 Fax 38 54 87 14



K7 GOZITA

## SPECIAL GOZITA

Art Book Gozita 145 F  
K7 Vidéo PAL Gozita 149 F  
ANIME COMICS Couleur Gozita 80 F

Enfin les exploits de GOZITA (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.

«Les fans vont se l'arracher»



Comics GOZITA



Art Book GOZITA

## Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1 Complete illustrations 199 F  
Vol 2 Story Guide 229 F  
Vol 3 TV animation Part 1 199 F  
Vol 4 World Guide 229 F  
Vol 5 TV animation Part 2 Fin 11/95  
Vol 6 Movies & TV Specials Fin 12/95  
Vol 7 Dragon Ball Fin 01/96



GOKU Ultra

GOTREK



GOZITA

Full Action  
Kit 259 F

Figurines  
entièrement  
articulées avec  
vêtements  
souples



DBZ N°40 DBZ N°41 39 F le volume Dragon Ball Z

## Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans



Sailormoon X Angel Français Hunter Lime Konai Shasei Dragon Ball Z X

Angel 7 vol. 55 F le vol  
Angel Français 2 vol. 45 F le vol  
France Shoin 10 vol. 55 F le vol  
FRog Men 3 vol. 55 F le vol  
Juliette 4 vol. 55 F le vol  
Konai Shasei 5 vol. 65 F le vol  
Ogenki Clinic 9 vol. 65 F le vol  
Q & I 5 vol. 65 F le vol  
Dragon Ball Z X 129 F le vol

Film Graffiti 129 F le vol  
Visionary 10 vol. 65 F le vol  
Conspiracy 65 F le vol  
Sailormoon X (Moon paradise) 110 F le vol  
ART BOOK EROTIQUE  
SIGNIFIANT 345 F  
HANTER LIME 150 F  
DO KYU SEI 2 265 F

## Mangas Japonais

Noir & Blanc

Dragon Ball Z 42 Vol 39 F/vol  
Ken le Survivant 28 Vol 39 F/vol  
Bastard 16 Vol 39 F/vol  
3 x 3 Eyes 18 Vol 55 F/vol  
City Hunter 29 Vol 39 F/vol  
Sailormoon 10 Vol 39 F/vol  
Yuyu Hakusho 25 Vol 39 F/vol  
Rash 2 Vol 39 F/vol  
Orange Road 23 Vol 39 F/vol  
DNA 2 5 Vol 39 F/vol  
Saint Seta 27 Vol 39 F/vol  
Gunnm 9 Vol 55 F/vol  
Street Fighter Gag Battle 75 F/vol

NEW  
Sailormoon 10  
Street Fighter  
Gunnm 9

## Figurines Super Battle Collection



Vol 1 99 F Vol 2 99 F Vol 3 99 F Vol 4 99 F Vol 5 99 F Vol 6 99 F Vol 7 99 F Vol 8 99 F Vol 9 99 F Vol 10 150 F Vol 11 129 F Vol 12 129 F Vol 13 129 F Vol 14 129 F Vol 15 129 F Vol 16 129 F

## Figurines Résines Full Color 150 F le Set



## GOODIES

### Trading DBZ NEW

Le sachet de 12 cartes 35 F  
Les 5 Sachets 170 F  
Les 10 Sachets 325 F  
Heros Collection 3 DBZ  
Le sachet de 10 cartes 25 F  
Les 5 Sachets 125 F  
Les 20 Sachets + Poster 425 F

### Spécial ANNIVERSAIRE

Power Level 13 DBZ  
40 Cartes dont 2 Brillantes  
100 Francs

### Power Level 14 DBZ

### Cardass DBZ Série 23

Cardass DBZ Adventure  
Les 5 Cartes 25 F  
Les 10 Cartes 45 F  
Les 20 Cartes 80 F  
Cartes de Collection DBZ  
Ramicard DBZ 10 F  
Photos DBZ 10 F  
Shitajiki DBZ 30 F

### POGS DBZ

3 Géant brillants 25 F  
3 Géant Mats 20 F  
3 Moyen Mats 15 F  
9 Normaux 10 F

### DIVERS DBZ

Sachet de 35 PP Card 27 DBZ 70 F  
Changing Cards DBZ SET 5 5 F  
Hard case PP card 27 DBZ 60 F  
Kit PP car 27 GM DBZ 160 F  
Classeur de cartes DBZ 100 F  
Set de 5 diapositives DBZ 50 F  
Marque page DBZ 8 F  
Film Collection DBZ 10 F  
Diapositives DBZ 10 F  
Visionneuse DBZ 60 F  
Figurine DBZ SD résines 30 F

Consulter notre catalogue

## PRIX ANNIVERSAIRE TRADING COLLECTION

114 Cartes à collectionner dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes

1 Sachet comprend 12 Cartes  
dont 1 brillante ou 1 hologramme  
1 Boîte comprend 15 Sachets  
dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Le Sachet 35 F  
5 Sachets avec 1 hologramme 175 F  
10 Sachets avec 2 hologrammes 350 F  
15 Sachets avec 3 hologrammes 525 F  
20 Cartes différentes dont 1 brillante 48 F  
40 Cartes différentes dont 3 Brillantes 92 F  
80 Cartes différentes dont 7 Brillantes 176 F  
La collection complète dont 12 Brillantes 440 F

La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 570 F  
Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 5,00 F la carte

MEGA  
PROMO  
4 Sachets  
pour  
110 Francs

Carte 3D  
hologramme  
des trading  
DBZ

## Mangas Français

Ranma 1/2 7 vol. 37 F le vol.  
Dragon Ball 17 vol. 37 F le vol.  
Sailormoon 5 vol. 37 F le vol.  
Orion 2 vol. 76 F le vol.  
Street Fighter II 4 vol. 46 F le vol.  
Black Magic 75 F le vol.  
Akira 12 vol. 96 F le vol.  
Crying freeman 2 vol. 49 F le vol.  
Dominion 75 F le vol.  
Video girl AI 8 vol. 30 F le vol.  
Gunnm 4 vol. 39 F le vol.  
Docteur slump 3 vol. 37 F le vol.  
Nomad 2 vol. 96 F le vol.

Striker 46 F le vol.  
Porco Rosso 3 vol. 57 F le vol.  
RG Veda 1 Vol. 45 F le vol.

NEWS NEWS NEWS NEWS  
Dragon Ball N° 17 37 F le vol.  
Sailormoon N° 5 37 F le vol.  
Crying freeman N° 2 49 F le vol.  
Gunnm N° 4 39 F le vol.  
Porco Rosso N° 3 57 F le vol.  
Art Book Porco Rosso 178 F le vol.

C101 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au 38 68 15 50  
Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM ROUAGHDIA Prénom Réda.  
Adresse 23 ROUTE DE LIVRON  
Ville Annemasse/Valais Code postal 74 100  
Votre N° de téléphone

DESIGNATION	PRIX
DRAGON BALL Z X	129 F
	+ 30 F
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
Date de commande	TOTAL A PAYER

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F  
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison  
Carte N°..... Date expiration.....  
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible  
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

A retourner à :  
AMICROPUCE  
19 rue Ste Catherine  
45000 ORLEANS

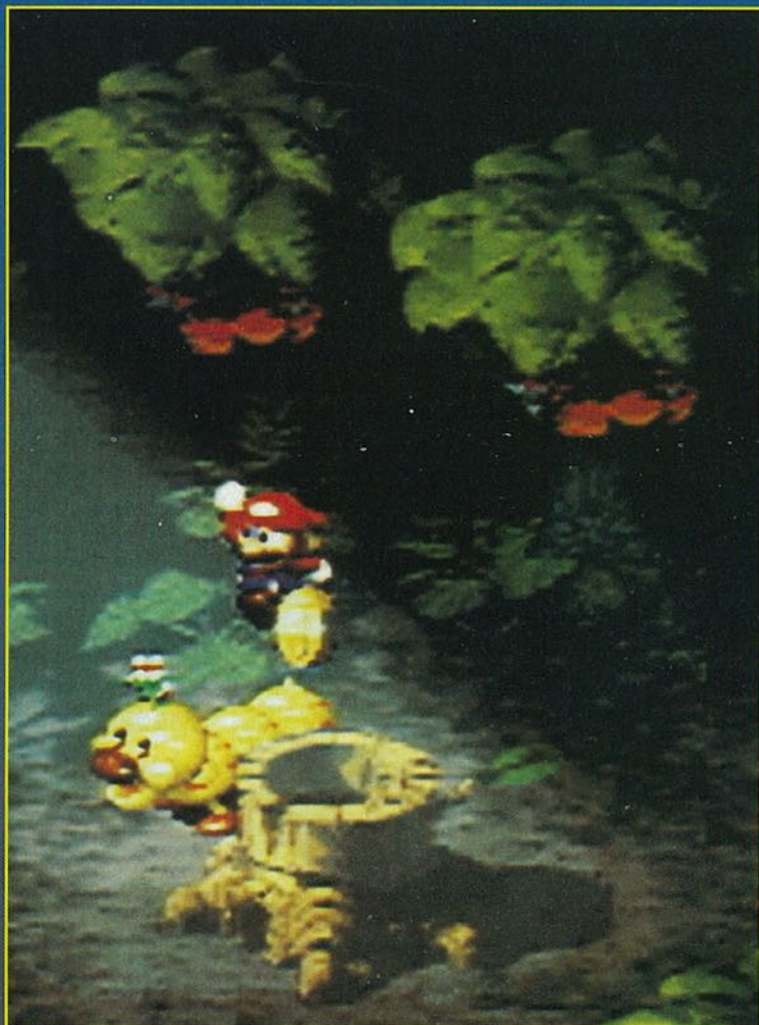


# Super Mario RPG

Le mois dernier, nous avons publié quelques photos de Super Mario RPG. Malheureusement, elles étaient un peu floues. Mais, dans sa grande bonté, Consoles+ ne vous oublie pas et vous repasse quelques images de ce qui s'annonce comme un GRAND jeu! Je ne reviendrai pas sur le scénario, toujours basé sur le mythe "marioesque" (la princesse a encore été enlevée, et Mario part à son secours...). En revanche, il est bon de souligner que Square a pris le prétexte d'une nouvelle mouture des aventures du plombier le plus célèbre des jeux vidéo pour nous livrer une petite merveille, tant par ses énigmes à résoudre que pour ses graphismes! Alors, heureux?



*Petit Mario, tout de 3D modélisé...*



*Récupérez les pièces, et sautez dans les troncs d'arbre creux!*



*Le jeu, plein écran et en fausse 3D, devrait être le prochain méga-hit de la SFC.*



*Le château des Toads.*

SQUARE/SFC





# Horned Owl

LE JAPON EN DIRECT

**H**orned Owl est un jeu de tir, dans la grande tradition du Far West, de Lucky Luke, des Dalton et de Niilco, le roi de la bataille au petit suisse. Incarnant un flic de choc, protégé par un exosquelette (l'Héraclès), vous arpentez les rues d'une cité futuriste en ouvrant le feu sur des robots, des cyborgs, Mobile Suits et d'autres exosquelettes qui surgissent d'un peu partout. Evidemment, tout serait si simple si de paisibles citoyens ne trouvaient pas mieux à faire que passer et repasser dans votre ligne de mire avec la régularité d'un coucou suisse épileptique, et la vulnérabilité d'un Casque bleu en Bosnie! Vous voyez le jeu comme à travers les yeux d'un des deux agents de l'ordre, Kurotu et Marco. Le CD-Rom laisse la possibilité à deux joueurs de pacifier ensemble un coin de Japon.



Le scénario situe le jeu dans un futur proche, au Japon. En 2051, la situation économique est très mauvaise. Le chômage atteint des proportions effrayantes, et les humains, remplacés dans les usines par des robots, ont tendance à aller violenter la veuve et l'orphelin! Pour corser le tableau, un groupe de terroristes, Metallica, ajoute un zeste d'hystérie en faisant péter de temps à autre un truc qui dépasse du paysage! Ces terroristes ont la particularité d'être des créatures cybernétiques, construites par des scientifiques fous. Pour lutter contre cette pagaille, le gouvernement nippon a créé une force spéciale composée de militaires et de policiers. Mais ces troupes sont tellement spéciales qu'elles en deviennent incontrôlables! A chaque fois qu'elles partent en mission, elles détruisent involontairement la moitié de la ville! Les amateurs de mangas auront reconnu là la patte de Shirow Masamune (voir, notamment, "Dominion Tank Police"). Ce manga-ka est en effet derrière les "meka-design" de Horned Owl. Il est très à la mode en ce moment, et tout le monde attend au Japon avec impatience la sortie de son prochain O.A.V., "Kokaku Kidûtai".



Les troupes de Metallica, en bons fils du pays du Soleil-Levant, surgissent d'en haut!



Un cyborg vient de se transformer en chaleur et en lumière, à quelques mètres de vous! Il était temps!



Ce boss se croit plus intelligent que ses congénères, lesquels ont déjà succombé!



N'abattez pas le civil qui a eu l'idée idiote de traverser juste au moment où vous vidiez votre chargeur.



# Tsutenkaku

SME/PS

novembre  
du  
Japon

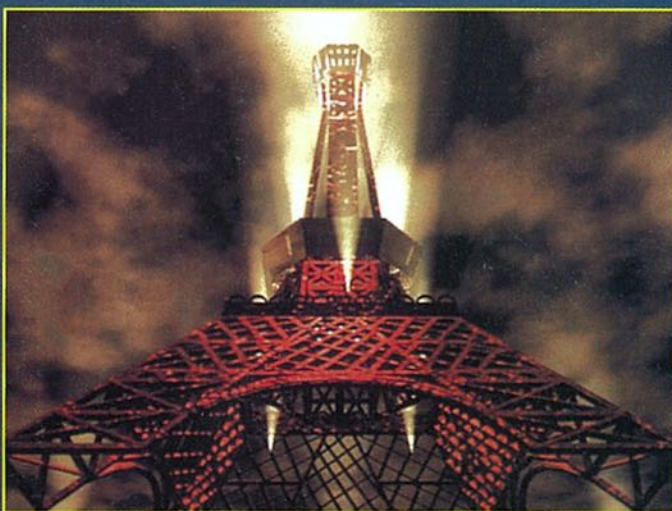
**S**ony Music Entertainment, en attendant que soit fini son futur hit, l'épisode numéro 2 de Kileak the Blood, commercialisera avant Noël un jeu d'un style plus classique. Tsutenkaku est un shoot-them-up bourrin comme on les aime! Seul, ou en compagnie d'un deuxième joueur, vous allez combattre les forces du Mal qui passent à l'attaque, cette fois-ci du côté d'Osaka! Cela va nous changer des générations d'aliens et de Godzilla qui se contentaient jusqu'alors de ravager Tokyo. Un vrai dépaysement! Le titre de ce CD-Rom est tiré du nom de la tour la plus haute de la ville d'Osaka – qui ressemble à la tour Eiffel, d'ailleurs. Dans ses profondeurs existe un autre monde, un univers parallèle... Un beau jour, les entrailles de la tour s'ouvrent, et la "racaille" commence à dévaster la plaine du Kansai. Qu'à cela ne tienne, le génie nippon vous a doté d'un appareil de combat en forme de crabe, qui peut se transformer en un robot géant. Le jeu est vu du dessus, avec un effet de pseudo-3D qui rappelle un peu la façon des programmeurs de Konami de dessiner le

sol des Twin Bee. Items qui transforment votre pétoire en lance-missiles dernière génération, bonus en veux-tu en voilà, boss de fin de niveau gros, adipeux et agressifs... toutes les composantes traditionnelles du shoot-them-up sont réunies.

*C'est dans ce splendide engin en forme de crabe que vous allez partir sus à l'envahisseur gaijin!*



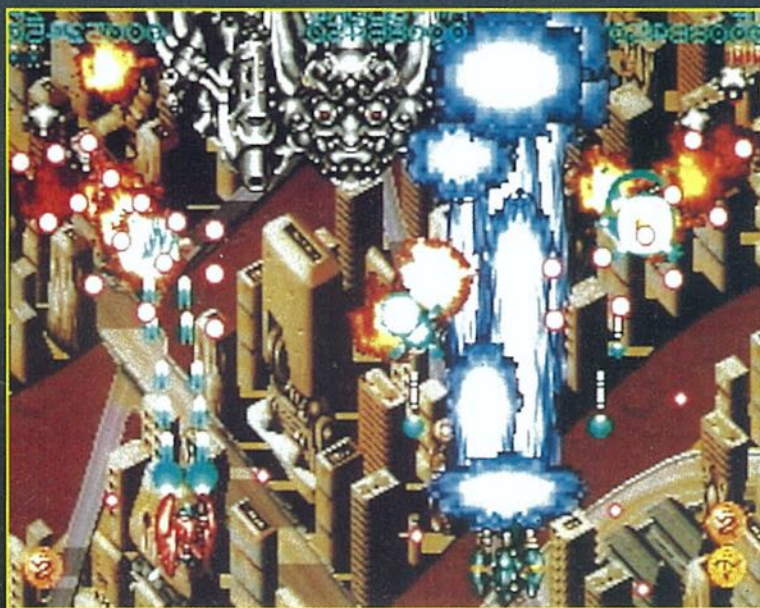
*Votre vaisseau peut aussi se transformer en un robot gigantesque.*



*L'invasion va débiter depuis les entrailles de cette tour.*



*La classique méga-bombe fait de la place à l'écran.*



*En mode 1 joueur ou bien à deux, tirez sur tout ce qui frémit!*



## 54 Magasins

AGEN - Tél: 53 87 92 52 Nouveau !

AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26

AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 Nouveau !

ALBI - Tél: 63 49 94 40

AMIENS - Tél: 22 92 28 85

ANGERS - Tél: 41 87 59 14

ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15

ANNECY - Tél: 50 45 75 71

ANNEMASSE +Genève - Tél: 50 87 16 75 Nouveau !

AVIGNON - Tél: 90 82 22 61

BAYONNE - Tél: 59 59 41 61

BLOIS - Tél: 54 78 97 38

BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19

BOURGES - Tél: 48 50 71 44

BREST - Tél: 98 46 59 10

BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30

CAEN - Tél: 31 38 88 66

CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50

CHALON S/Saône - Tél: 85 42 98 58

CHOLET - Tél: 41 46 06 01 Nouveau !

DIJON - Tél: 80 58 95 94

DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 Nouveau !

EVREUX - Tél: 32 62 54 72

FREJUS - Tél: 94 53 64 18

GRASSE - Tél: 93 36 34 45

GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25

LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76 Nouveau !

LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01

LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17

LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55

LYON - Tél: 78 60 33 60

MARSEILLE - Serveur: 36 68 22 06 Nouveau !

METZ - Tél: 87 36 33 33

MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33

MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82

NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30

NIMES - Tél: 66 21 81 33

NIORT - Tél: 49 77 05 13

ORLEANS - Tél: 38 77 98 30

PARIS 16 - Tél: (16-1) 45 04 13 10

PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00

QUIMPER - Tél: 98 95 12 48

RENNES - Tél: 98 46 59 10 Nouveau !

RODEZ - Tél: 65 68 94 58

ROUEN - Tél: 35 89 60 33

SETE - Tél: 67 74 81 46 Nouveau !

St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13

St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79

St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07

STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81

TARNOS - Tél: 59 64 18 66

TOULON - Tél: 94 91 39 69

TOURS - Tél: 47 20 42 30

VALENCE - Tél: 75 56 72 90

## Villes encore disponibles

LILLE, NARBONNE, NANCY, LE MANS,  
LORIENT, CARCASSONNE, PAU, LE PUY,  
CLERMONT.F, NEVERS, CHARTRES,  
MELUN, CHERBOURG, BEZIERS, TARBES,  
BESANCON, BELFORT, EPINAL, MULHOUSE,  
COLMAR, BAR-LE-DUC, CHARLEVILLE-M,  
PERPIGNAN, AURILLAC, NEVERS, AUXERRE,  
CHARTRES, ALENCON, LAVAL, VANNES,  
CHARLEROI, LIÈGE, BRUXELLES....

## Ouvertures prochaines

Troyes, Reims, Nantes

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Des tonnes de  
cadeaux sur le  
36 68 22 06

## Vos intérêts sont en jeux !

### L'Engagement des DOCKS

- ❖ Vous racheter **CASH \*** vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie  
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- ❖ Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE**  
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs  
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- ❖ Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news  
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- ❖ Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France  
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicateur)

## Notre serveur 36 68 22 06 à votre service

## Play Station

livrée avec un CD de demo et un pad

# 2099

Frs TTC

console Française distribuée et garantie par SONY France  
Un tee shirt offert pour  
l'achat d'une Play Station  
en octobre

### Les nouveautés Play Station

\* Toshinden VF..... 369 Frs

\* Wipe out VF..... 389 Frs

\* Mortal Combat 3 VF.... 399 Frs

\* Destruction Derby VF.. 389 Frs

\* Tekken VF..... 399 Frs

\* Rayman VF..... 399 Frs

\* Parodius VF..... 389 Frs

### Les nouveautés Saturn

\* Shinobi x VF..... 379 Frs

\* Myst VF..... 429 Frs

\* Rayman VF..... 399 Frs

## SATURN

livrée avec un jeu et un pad

## PROMOTION

Téléphonez à votre magasin

5% de remise sur vos jeux  
neufs et occasions

## SUPERCARTE

## DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Michel OLIVIER  
Client n°1 940 746

**Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville  
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.**

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,

notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

**Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat**

Renseignements 24h sur 24 au **36 68 22 06**

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68... la taxation est de 2,19 F TTC / min.  
\*\* La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer



# Saturn: the next level!

**A**lors que l'on était en bouclage, Sega nous annonce une cargaison de nouveautés sur Saturn! Arg! Plein de jeux cool et juste une malheureuse page de libre! O rage, ô désespoir, ô nombre de pages limité... N'ai-je donc tant (sur)vécu au Japon que pour cette infamie! Bref, je vous passe en vrac quelques photos de ces titres sur lesquels on reviendra bientôt.



Et hop! un jeu de rôles/action, histoire pour Sega de renforcer sa suprématie dans ce domaine! Sony, réveille-toi!

Pour les déplacements, rien de plus simple: vous dirigez les sprites de vos troupes sur une carte en relief.



Une autre petite baston. Dommage que les soldats des deux camps soient tous identiques!

Les combats vont plaire aux amateurs d'action. Ça bouge, ça court, ça tranche, larde, tabasse et tire des flèches de tout côté!



## Manx TT Super Bike

Une nouvelle course de motos par Sega qui, après l'annonce de son Super Hang On GP 95, s'annonce décidément prolifique en matière de simulation de deux roues!

Avec la route qui paraît légèrement inclinée, on a vraiment l'impression de conduire un gros cube...



Les bosses et les dos-d'âne à la Rave Racer sont là pour pousser votre dose d'adrénaline jusqu'à des sommets jamais atteints!



Les décors mappés qui défilent sur les bords de la route sont un des points forts du jeu. Amirez le détail du feuillage.

## Formula 1 Live Information

Les simulations de course automobile ont toujours été un des points forts de Sega, que cela soit en arcade ou sur Megadrive. La preuve est faite que ça va continuer sur la Saturn!



Plutôt qu'un rétroviseur, Formula 1 vous fournit, dans une petite fenêtre, une vue aérienne de la course!



La vue depuis l'intérieur de votre bolide.



Elle peut être troquée contre la vue extérieure à tout moment.



# NEWS

## L'ULTRA-64 SUR LA BRÈCHE...

Alors que Sega travaillerait déjà à la réalisation de sa Saturn 2 (en collaboration avec Lockheed Martin, qui avait réalisé les modèles 1 et 2 de ses cartes d'arcade), Nintendo commence tout juste sa campagne de communication sur l'Ultra-64. Il est certain que les premières Ultra-64 seront dévoilées au salon Shoshinkai, au Japon, durant le mois de novembre, et que dix jeux tourneront sur la centaine de bécane disponibles. Les développeurs qui ont déjà reçu un kit de développement (ceux-ci ont d'ailleurs reçu des consignes de secret drastiques!) sont stupéfiés par les possibilités offertes par la machine. Nintendo n'aurait peut-être pas misé sur la mauvaise carte en décidant de faire patienter tout ce joli p'tit monde du jeu vidéo. En espérant seulement que si flop il y a, celui-ci ne sera pas aussi retentissant que celui de la Virtual Boy au Japon...



## VIDÉO' EXPO, CRU 95!

Le salon de la Vidéo, finement appelé Video'Expo, soufflera sa deuxième bougie à la porte de Versailles, à Paris, du 19 au 23 octobre 1995. Cette grande fête de la vidéo se déroulera principalement autour de cinq "villages": Multimédia, Home Cinéma, Professionnels, Labels Indépendants et, ce qui nous concerne plus particulièrement, Jeux vidéo. Pas moins de 46 000 personnes sont attendues afin d'y découvrir les éditeurs, fabricants de software, vidéocassettes, Laserdisc, matériel audio-vidéo, jeux vidéo... Prévoyez 25 francs pour l'entrée si vous avez moins de 25 ans. Pour les plus vieux, il faudra sortir du portefeuille la somme de 50 francs. Raisonnable, donc.

## TRY A GAME

CC Suresnes 2  
38, bld Henri Sellier  
92150 SURESNES Tél: 42.04.50.60  
( Face Champion )

## LE SPECIALISTE DES JEUX VIDEO D'OCCASION

## TRY A GAME

25, rue Péclet  
75015 PARIS Tél: 40.45.02.02  
Métro Vaugirard.

## LES 6 ATOUTS QUI FONT LA DIFFERENCE

### 1: DES HITS A PRIX CANON\*

- VIRTUA RACING.....MD.....	299 F
- SLAM & JAM.....3DO.....	219 F
- ILLUSION OF TIME ..SN.....	219 F
- FIFA 95 ..MD.....	249 F
- VIEW POINT ..NEO GEO CD.....	279 F
- WARIO LAND ..GB.....	149 F
- MORTAL COMBAT.....GG.....	149 F
- VIRTORY GOAL.....SAT.....	299 F

### 2: TOUTES LES CONSOLES D' OCCAZ VENDUES AVEC 2 JEUX \*

- 3 DO .....	2300 F
- NEO GEO CD.....	2500 F
- NEO GEO CARTOUCHE.....	1200 F
- SATURN JAP.....	2990 F
- PSX JAP.....	2990 F
- CDI PHILIPS.....	1900 F
- GAME BOY.....	229 F
- GAME GEAR.....	429 F
- MEGA DRIVE .....	500 F
- SUPER NINTENDO.....	600 F
- JAGUAR.....	990 F
- MEGA CD.....	800 F
- 32 X SEGA.....	990 F

### 3: DES REPRISES TOUT AZIMUT

NOUS REPRENONS TOUS VOS JEUX ET CONSOLES AU PLUS HAUT COURS

### 4: FLASH SUR LES NOUVELLES CONSOLES 32 BITS DISPO EN VERSION FRANCAISE

- PSX SONY ET NEWS.....	Tel.
- SATURN SEGA ET NEWS.....	Tel.
- JAGUAR CD ET NEWS.....	Tel.

### 5: UN SERVICE V.P.C :

OPERATIONNEL / RAPIDE / SURE.  
AMIS DE PROVINCE, CONTACTEZ NOUS!!!

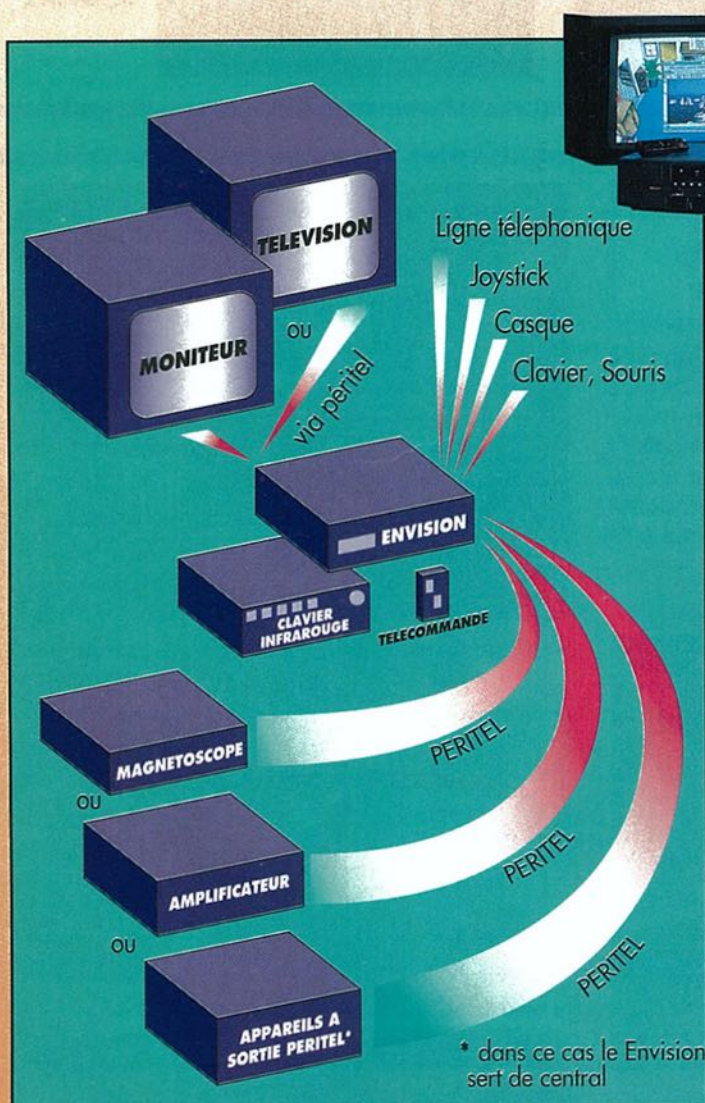
### 6: 1 CARTE DE FIDELITE VOUS FAISANT BENEFICIER D'UNE REMISE TOTALE DE 600 F.

### LA PROMO DE L'AUTOMNE \*

- TOUS LES JEUX 3DO.....	219 F
- TOUS LES JEUX NEO GEO CD.....	279 F
- TOUS LES JEUX SAT JAP.....	299 F
- TOUS LES JEUX PSX JAP.....	399 F
- TOUS LES JEUX JAGUAR.....	259 F

\* jeux d'occasion.

## OLIVETTI OU LE MULTIMÉDIA AVEC UN GRAND "M"...



Milan, 7 septembre. Olivetti organisait sa rentrée en dévoilant son ordinateur Envision (prononcez "N'Vision") à la presse. Regroupant une gamme complète d'applications éducatives et professionnelles, l'Envision se veut à 100% multimédia. Le bloc de base est en fait un PC (486 ou Pentium, au choix) "maquillé", puisque son design tranche radicalement avec les tours froides des disques durs des PC habituels, se rapprochant davantage par la forme d'un magnétoscope. Là où ce PC devient intéressant, c'est qu'il possède deux entrées Péritel, vous permettant ainsi de le connecter à un téléviseur (au lieu d'un moniteur), mais également à un magnétoscope. Tout alors devient plus clair. Le support CD quadruple vitesse est capable de lire des CD-Rom, des CD photo, des CD audio ou vidéo. Fini la mauvaise définition d'écran du moniteur pour regarder vos CD vidéo ou vos photos, le PC peut à présent se brancher sur la télé! Autre innovation de taille, le clavier est sans fil et le trackball remplace la souris. De plus, les différentes versions seront livrées avec tous les logiciels installés (Windows 95, Olipilot, un système d'exploitation destiné aux plus jeunes, des logiciels éducatifs ou des jeux tel King Quest VII). Olivetti propose ainsi le premier véritable ordinateur multimédia familial (cet ordinateur est bien sûr destiné à se retrouver dans le salon...) et les prix sont des plus compétitifs: 10 000 francs pour la version 486, 15 000 francs pour la version Pentium 75. Certes, il faut casser la tirelire, mais vous avouerez que la bête est intéressante...



# Kolibri

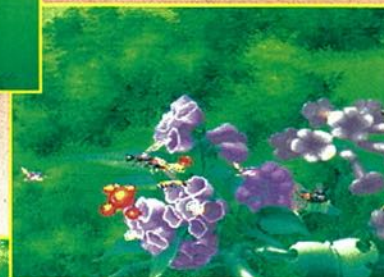
**T**out petit et multicolore, le colibri est le plus rapide des oiseaux. Il bat des ailes à fond la caisse pour faire du sur-place ou dévorer l'espace sur de courtes distances. Dans ce jeu très particulier aux graphismes champêtres et enchanteurs, notre Kolibri devra passer de niveau en niveau grâce à sa jugeote et à ses réflexes. Ainsi, il lui faut trouver la bonne fleur à butiner dans le premier niveau pour accéder au deuxième. Vient ensuite le moment de l'apprentissage du tir avec pour cibles des guêpes, des libellules et autres insectes. Différentes options de tir peuvent être ramassées, encore une fois en faisant preuve d'un peu de réflexion... Dans la lignée d'Ecco, on troque un dauphin pour un colibri dans un jeu de réflexion et de tir qui promet de longues heures de jeu. Un mot de passe est heureusement donné à chaque fin de niveau.

SEGA/MD 32X  
RÉFLEXION-TIR  
novembre



Visez juste dès le deuxième niveau.

Éliminez tous les insectes sur les fleurs pour accéder au niveau suivant.



Des boucliers sont également disponibles.



Évitez les tirs des plantes rouges.



Gare au crapaud friand de colibris.



# Vectorman

SEGA/MD  
SHOOT'EM UP  
novembre

**D**oté d'une animation d'envergure, Vectorman le robot est investi d'une mission qui n'étonnera personne, à savoir sauver le monde des griffes d'un dénommé Warhead. Sur cette cartouche de 16 méga, le robot évolue dans un univers aux rotations impressionnantes (la Megadrive en met plein la vue!). Le double saut de Vectorman lui permet d'atteindre de nombreux bonus placés en hauteur qui donnent un peu de vie, différents tirs surpuissants et plein d'autres options transformant votre robot en bombe, en

toupie, en homme volant... Dans ce shoot'em up, tout est à détruire, que ce soit les ennemis, les télévisions et même certains éléments du décor, pour accéder à des lieux secrets. Chaque fin de niveau est l'occasion d'affronter un boss robotisé de grande taille. Un shoot'em up qui promet de l'action non-stop.



Une vue de haut qui varie le jeu.



Le double saut est indispensable pour progresser.



Fracassez les télévisions pour prendre des options.



Le premier boss.



TITUS...TITUS...TIT

# Un Indien dans la ville

**F**idèle au scénario du film, Un Indien dans la ville sur GB nous permet de retrouver Mimi-Siku dans son épopée. Récupéré par son père au cœur de la jungle, le jeune Indien va devoir assimiler la civilisation moderne. Tout débute dans la jungle, où il affronte serpents et hérissons avec sa sarbacane et ses fléchettes soporifiques. Au passage, Mimi-Siku ramasse les objets perdus par ses amis avant de retrouver ceux-ci à la fin de chaque niveau. Puis c'est l'arrivée étonnante à Paris pour une balade sur la tour Eiffel, un tour en pirogue sur la Seine et quelques frayeurs dans un train fantôme. Pour affronter les périls du voyage, le jeune garçon a une arme secrète: la migale Maïtika qui fige d'effroi tous les ennemis rencontrés. Cinq mondes et dix niveaux vous entraînent avec Mimi-Siku dans cette aventure.

**TITUS/GB  
PLATES-FORMES  
novembre**



Dans la jungle, Mimi-Siku rebondit sur les serpents.



Comment remonter la Seine en pirogue.

Sympa de visiter la tour Eiffel. Dommage que ce touriste soit si agressif!



Un tour en train fantôme avec Frankenstein.



# EPR

7 Rue Gay Lussac, 75005 Paris

**46 34 24 16**

WHOLESALE - REVENDEUR - TEL : 43 26 56 75 - FAX : 46 34 09 00

**SONY PLAYSTATION**

- + Une manette
- + Péritel
- + Alimentation 220 V
- + Un an de garantie
- + Un CD offert

**2099 Frs**



## RAYMAN

SEGA SATURN  
ATARI JAGUAR  
SONY PLAYSTATION



**PLAYSTATION**

VAMPIRE X  
HERMIE HOPERHEAD  
METAL JACKET  
VIRTUA TENNIS  
BOXER'S ROAD  
J LEAGUE PRIME GOAL  
WIPE OUT  
RAYMAN  
LEMMINGS 3D  
RIDGE RACER  
EXECTOR  
SUPER CATCH 3D  
DESTRUCTION DERBY  
TEKKEN  
EXTREME SPORTS  
ET PLUS...

**SATURN**

LAYER'S SECTION  
X MEN  
GOLDEN AXE  
STEAM GEAR MASH  
WINGS ARM  
MAGIC KNIGHT RAYER  
SLAM DUNK  
STREET FIGHTER  
NBA JAM TE  
SIM CITY 2000  
BUG  
SHIN SHINOBI DEN  
VIRTUA FIGHTER REMIX  
SHINING WISDOM  
CLOCKWORK KNIGHT II  
ET PLUS...

IMPORT - DIRECT  
WORLDWIDE IMPORT - EXPORT

*Jaguar*



RAYMAN  
HIGHLANDER  
PITFALL

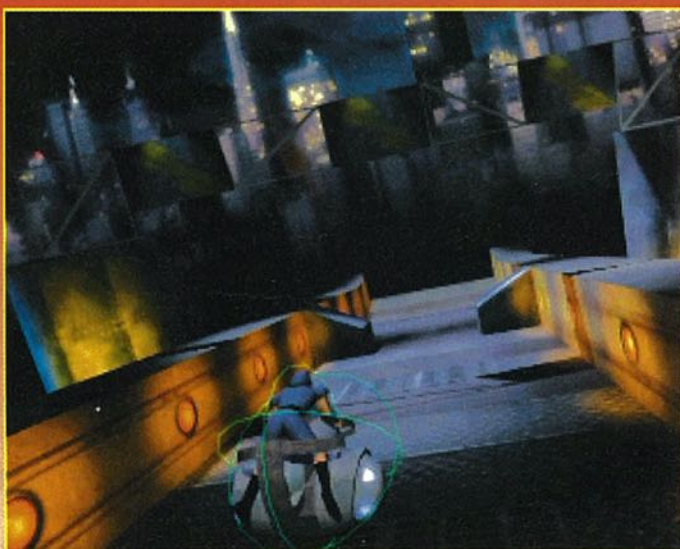
ATTACK OF PENGUINS  
BLUE LIGHTNING  
POWER DRIVE RALLY  
FLASHBACK  
FIGHT FOR LIVE  
ET PLUS...

Nom :	Prenom :	PRODUIT	PRIX
Adresse :			
Code postal :	Ville :		
* Collissimo (Chèque ci-joint)	+ 38 Frs		
* Contre Remboursement	+ 73 Frs		
(Console : 110 Frs, + 10 Frs par article en plus) TOTAL			



# Vertigo

**S**cavenger est la petite boîte qui monte, qui monte! A l'E3, Banana n'avait d'yeux que pour eux. On leur doit déjà Red Zone sur Megadrive (C+ 38, 91%). Développés pour la Saturn, Vertigo et Amok semblent aussi prometteurs. Le premier, Vertigo, est une simulation de course futuriste. Dans les bas-fonds de New York, des clans de cyborguerriers disputent des courses mortelles. Couplés à des gyroscopes, leurs véhicules sphériques se propulsent à l'aide d'un champ de force qui offre une maniabilité incroyable. Vertigo s'annonce plus tactique que les autres simulations de course, avec de nombreux pièges et des concurrents acharnés..



VERTIGO. Il ne faudra pas hésiter à freiner pour éviter les pièges placés sur le parcours.

# Amok



SCAVENGER/SATURN  
SIMUL'ACTION  
Noël 95

**A**mok est un jeu d'action auquel deux joueurs pourront participer simultanément. On y dirige un robot armé jusqu'aux dents au cours de missions complexes. Pour recréer un monde en 3D réaliste, ce jeu use de l'algorithme BSpace qui, paraît-il, permet une meilleure interaction avec l'environnement. Rendez-vous à Noël pour le moment de vérité.



VERTIGO. Les vaisseaux sont très maniables.

AMOK. Pour Scavenger, la qualité passe avant la quantité.



AMOK. Vous disposerez de mitrailleuses, de missiles, de bombes temporelles, de mines, et de bien d'autres choses encore!



AMOK. Le mode 2 joueurs sera un des points forts du jeu. Mais attendons que le père Noël nous apporte les informations décisives...



VIRGIN...VIRGIN...

# Spot Goes to Hollywood

Le légendaire Spot se dirige cette fois-ci vers le berceau des stars de Hollywood dans un jeu d'action/plates-formes qui le projette au cœur des films les plus célèbres du septième art. Ou tout du moins dans les parodies de ces films... C'est ainsi que la pastille rouge se balade dans l'univers d'Indiana Jones, de Terminator (...), toujours en quête d'un certain nombre de pièces à son effigie pour pouvoir ouvrir les portes de sortie. Les ennemis sont légion, des piranhas aux ninjas en passant par des fous et des flibustiers, et notre héros a fort à faire pour progresser dans ce jeu entièrement en 3D isométrique. Spot peut donc aller partout! Vingt-quatre niveaux et sept décors de film sont prévus pour ces nouvelles aventures de Spot, qui trouvera de-ci de-là de nombreux passages secrets et niveaux-bonus.

**VIRGIN/MD**  
**ACTION/PLATES-FORMES**  
**novembre**

Il faut  
faire face  
aux crabes  
pour pouvoir  
les toucher.



Pour remplir  
ses bouteilles  
d'oxygène,  
Spot doit se placer  
sur les trous d'air  
des rochers.

Indi Spot  
rencontre des  
singes dans le  
Temple maudit.



Faites sauter  
le wagonnet  
pour changer  
d'embranchement.

## 3615 CARTOONIST

*pour tout savoir sur le salon du cartoonist*  
**Art Book DBZ Collector N° 3 170 Frs port payé**



# KINAWA

VIENS UN PEU LÀ TOI...

### ART BOOKS

DBZ 1 140 Frs  
DBZ 2 et 3 170 Frs  
Gosita 120 Frs  
Le Art-Book du dernier film DBZ  
est disponible à 120 Frs !!!

### MANGAS

DBZ 42 35 Frs  
Autre N° 40 Frs  
Ken 40 Frs  
Bastard 16 vol 40 Frs  
Sailor Moon 10 vol 40 Frs  
City Hunter 29 vol 40 Frs  
Saint Saya 27 vol 40 Frs  
Etc...

### CASSETTES

DBZ 129 Frs

### TRADING COLLECTION

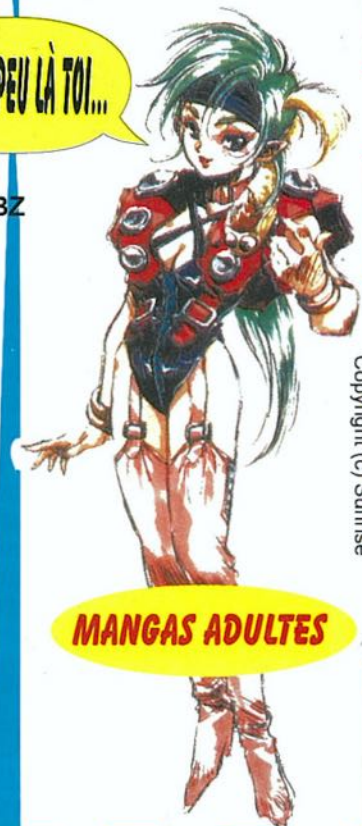
Le sachet 30 Frs

### ANIMES COMICS COULEUR

N° 1 à 16 75 Frs

### HERO COLLECTION 4

Le sachet 20 Frs



Copyright (c) Sunrise

**MANGAS ADULTES**

Revendeurs... Contactez-nous !!!

**3615 OKINAWA**  
infos, commandes, jeux primes

## TOUTE L'ANIMATION JAPONAISE

**JEUX VIDEOS JEUX DE ROLES CARTES MAGIC CARTES AMERICAINES**

Galerie Le Carrousel - Bd de Strasbourg 83000 TOULON - Tél 94-91-55-01

Fais ta commande sur papier libre. Soit tu payes par chèque que tu mets à l'ordre d'Okinawa, soit tu payes par carte bleue et tu précises le numéro, la banque et la date d'expiration. Joins le coupon ci-dessous

(CORRECTEMENT REMPLI) à ta commande et envoie le tout à Okinawa. Si tu es mineur, il faut la

prénom : .....

nom : .....

adresse : .....

code postal : ..... Ville : .....

N° carte

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO dans la limite du stock disponible. Prix et offres sont valables dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis et réservés à la vente par correspondance. Toutes les marques citées



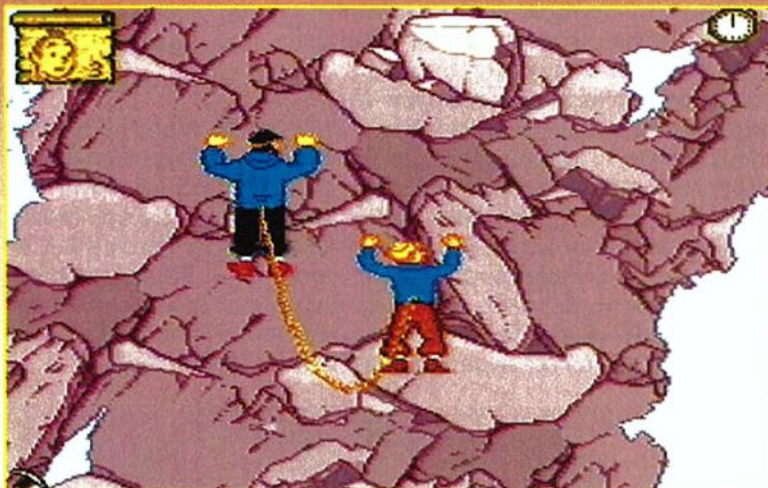
# Tintin au Tibet

Suivez Tintin dans sa fabuleuse aventure au Tibet pour sauver son ami Tchang disparu dans un accident d'avion. Reprenant toute la trame de l'album de BD du même nom, ce jeu nous entraîne dans treize tableaux variés, de la Belgique à l'antre du Yeti en passant par Katmandou (un hôtel, un fleuve, une montagne à gravir, une grotte à explorer, une lamasserie...). A chaque étape, Tintin discute avec les autochtones pour recueillir des indices tout en évitant des obstacles et en se creusant la tête pour résoudre des énigmes. Un mot de passe couronne vos efforts tous les quatre tableaux. Le jeu mêle les genres avec des phases d'aventure, de plates-formes et une forte dose de réflexion. Comme dans ses albums, Tintin n'utilise jamais de violence pour progresser mais utilise de nombreux objets à bon escient. Ici, il portera et lancera une caisse pour avancer sur des rails explosés, là il usera d'un piolet pour gravir une falaise, dans la montagne il nourrira des yacks pour qu'ils libèrent le passage... Doté de six cent cinquante phases d'animation, le jeune reporter impressionne par l'étendue de ses capacités. Haddock, Tournesol et Milou feront également des apparitions pour l'aider dans certains niveaux. Une aventure finement pensée qui a demandé un an de travail à l'équipe d'Infogrames.

INFOGRAMES/SNIN  
ACTION/RÉFLEXION  
novembre



Tintin peut se déplacer sur deux plans pour éviter des obstacles et dialoguer.



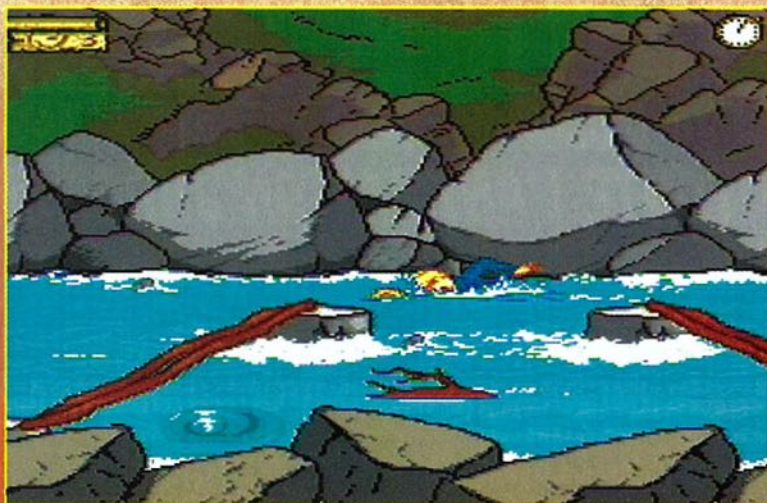
Gravir la falaise encordé est une entreprise délicate: le rappel est possible.



La lamasserie est le lieu de multiples jeux de réflexion.



Apportez de l'herbe fraîche aux yacks pour pouvoir avancer: ils libéreront le passage.



Tintin nage en évitant les tourbillons et les branches d'arbre. Tout ça pour retrouver Milou qui est bêtement tombé à l'eau!



C'est le professeur Tournesol qui fournit le premier indice à Tintin au sujet du crash de l'avion.



# AVANT ON JOUAIT AVEC ÇA...



## PSYGNOSIS...PSYGNOSIS...PSYGNOSIS

### Assault Rigs

**A**vis à tous les consoleux militaristes, Assault Rigs va vous placer aux commandes de chars surarmés avec pour mission de nettoyer des dizaines de pièces tout en récoltant un certain nombre de cristaux. Dès que vous possédez le nombre requis à l'écran, la sortie s'ouvre. Trois chars différents dotés d'armes et de possibilités variées sont proposés au début du jeu. Commence ensuite votre première mission avec la possibilité de changer d'arme selon la difficulté du lieu. Le grand intérêt de ce jeu réside dans la possibilité de jouer à deux, et là, ça devient fun, avec un câble de liaison bien sûr...



*Différents angles de vue sont proposés.*



*Petit et maniable, ce char est le plus rapide.*

PSYGNOSIS/PS  
SIMULATION DE TANKS  
novembre



*Ici, seul le viseur apparaît.*

*Les trois chars proposés au départ.*



# Loaded

Ce jeu de tir à la Gauntlet va emballer les fans du genre. Ils savent déjà tous à la redac à l'idée d'en faire le prochain test! Imaginez un gros bébé avec une toute petite tête et une tétine autour du cou et vous aurez votre héros (cela dit, la version finale devrait proposer différents personnages au choix). Ce mastodonte se balade dans des salles vues de trois quarts, façon 3D, et tire sur tout ce qui bouge. Mobilier et ennemis, tout le monde y a droit, y'aura pas de jaloux! Des caisses de munitions, des boîtes de pharmacie et des têtes de mort qui boostent un maximum son arme se dégagent dans les différents lieux. Notre homme est par ailleurs capable d'accélérer de façon impressionnante. Il faut dire que l'ensemble du jeu profite d'une animation très fluide. Je sens qu'il y aura de la baston le mois prochain...



Quand il tire sur les murs, de splendides couleurs s'en dégagent. Admirez l'effet "arc-en-ciel"...



Boosté, le tir devient démoniaque.



Munitions et "customizer" sont offerts.



Les cartes de couleur ouvrent les portes de même couleur!

FUNSOFT/PS  
SHOOT-THM-UP  
novembre

# International Superstar Soccer Deluxe



Un arrêt du goal.

Après International Superstar Soccer, considéré comme le meilleur jeu de football sur Super Nintendo, Konami pousse le vice en sortant aujourd'hui la suite de ce célèbre jeu, mais dans sa version Deluxe. Le meilleur de la version originale a été conservé, s'y ajoutant de nombreuses caractéristiques et options nouvelles. Vous trouverez donc sur cette cartouche de 24 méga 10 nouvelles équipes (36 en tout), une option 4 joueurs (avec le Multipad), des stratégies et techniques de jeu novatrices, la possibilité de choisir le nom des joueurs et leur niveau de force, de nouveaux décors avec 10 terrains différents, et j'en passe et des meilleures... Avec cinq niveaux de difficulté, deux fois plus de commentaires (que sur la version japonaise) et un ordinateur encore plus intelligent, cette nouvelle version risque effectivement de mettre pas mal d'autres jeux de football sur la touche!

KONAMI/SNIN  
SIMULATION DE FOOT  
novembre



Vous pouvez choisir l'emplacement de chaque joueur.



Le joueur peut désormais bouger sur la touche.



Le remplacement d'un joueur est l'occasion d'une petite animation.



# AUJOURD'HUI ON PEUT ENCORE JOUER AVEC ÇA



SEGA...SEGA...SEGA...SEGA...SEGA.

## Garfield Caught in the Act

SEGA/MD  
PLATES-FORMES  
octobre



Notre chat psychédélique s'accroche aussi aux plafonds.



Dirigez le poisson avec tact pour sortir de ce trou.



Garfield peut s'agripper aux rebords.

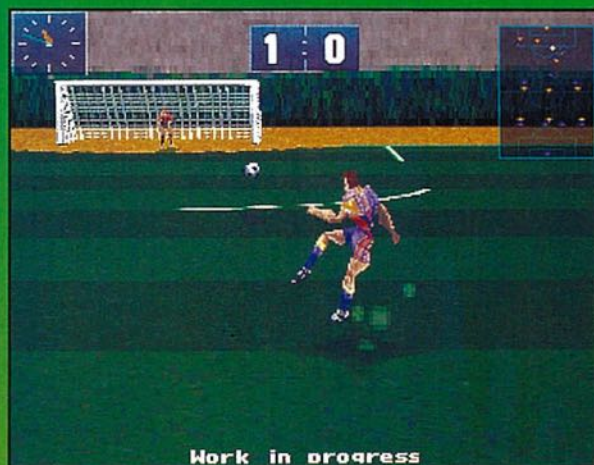
Dans des décors variés, Garfield montre l'étendue de ses talents de grimpeur en s'accrochant aux rebords, aux lianes, aux plafonds... Le déroulement de ce jeu tient de la pure plateforme, et est destiné a priori aux jeunes joueurs: l'aventure est mignonne, les graphismes bien colorés et la jouabilité à la hauteur.



Ambiance en noir et blanc pour ce passage sur un métro.



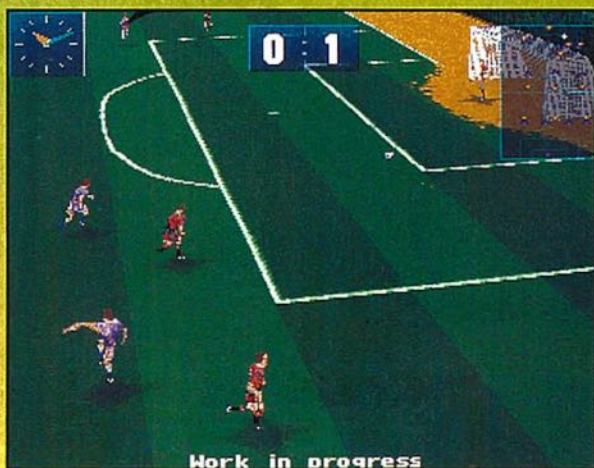
# PSYGNOSIS POWERSPORTS SOCCER: UN JEU 100% FRANÇAIS!



Shoot en vue rapprochée arrière.



Chute et mouvements en vue semi-éloignée.



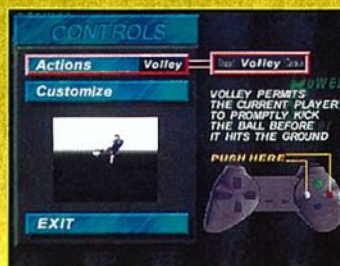
Action avec 7 joueurs simultanés à l'écran (jusqu'à 16 en théorie sans ralentissement).

**Attention les yeux! L'équipe de Psygnosis France travaille depuis novembre 94 sur un jeu qui va révolutionner la simulation de football telle que vous la connaissiez jusqu'à présent! Et, bien sûr, qui dit Psygnosis dit Playstation! Gardez les bières au frais, le jeu sera en vente en février 96. D'ici là, rêvez devant les photos...**

**S**i vous êtes un accro du ballon rond, nul doute que Powersports Soccer comblera vos attentes: pour la première fois, un jeu de football est entièrement réalisé en 3D temps réel! Et pas seulement le terrain: tous les joueurs sont également modélisés en 3D, ce qui permet de multiplier les angles de vue en toute liberté. Le jeu dispose en effet d'une dizaine de caméras précalculées pour divers angles de vue, plus une caméra libre que vous déplacez où bon vous semble ainsi qu'une autre caméra subjective dans les yeux des footballeurs! Par ailleurs, tous les joueurs sont animés grâce à la technique de la Motion Capture, d'où des mouvements extrêmement réalistes et d'une grande fluidité.

## Amateurs et pros, à vos paddles!

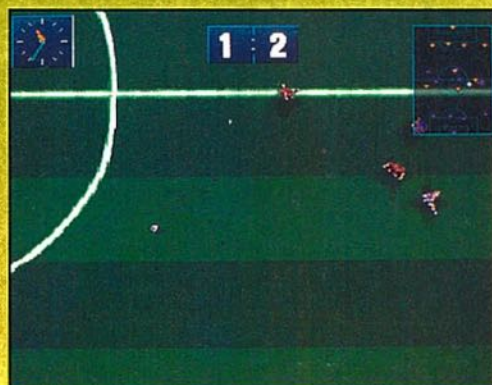
Les différents modes de jeu satisferont tous les joueurs, qu'ils soient néophytes ou puristes. Ainsi, le mode Arcade s'adresse à tous ceux qui veulent shooter dans le ballon rond sans se prendre la tête avec de stricts règlements. Dans ce mode, tout est fun! Les douze équipes en lice sont issues de l'imagination des programmeurs, l'action ne nécessite aucun apprentissage et les matchs disputés sont l'occasion de blagues et d'événements singuliers sur le terrain... Pour les puristes, un mode Help leur enseignera, "films" à l'appui, comment agir à la manière d'un footballeur professionnel: tous les coups sont enseignés de façon très



Mode Help avec paddle en 3D et animation 3D précalculée explicative.



Tacle et perte d'équilibre en vue rapprochée.



Vue de style Kick Off.



# LES PANDACHTRUCS!

## ROCK'N ROLL

Le saviez-vous? La plupart des bandes musicales de dessin animé sont éditées en Compact Disc, comme chez nous les musiques de film. Mais ce que vous ne savez sûrement pas, c'est que ce sont des groupes de rock célèbres qui composent ces titres. Ainsi X, un band très connu, compose-t-il pour le monde du dessin animé. Or, la musique de jeu vidéo subit le même traitement, avec par exemple le groupe de rock JDK Band. Si vous êtes intéressé par quelques bandes musicales d'O.A.V., voici un petit classement suivant les genres.

Hard-rock: Genesis Survivor Gaiarth, Saint Seiya (les chansons)

Rock: Bubble Gum Crisis 5

Pop: Maccross "Mynme Sings For You"

Symphonique: Y's 2, Bastard.

Typiquement déjanté: Ranma.



## DE L'EAU DE ROSE ENIVRANTE

"Oh My Goddess!" est sorti en version sous-titrée chez Tonkam. C'est un bon titre, dans la veine de "Video Girl Ai". Les dessins sont beaux et l'histoire, bien qu'un peu à l'eau de rose, n'en est pas moins passionnante.

*Tu veux en savoir plus, épater tes copains?  
Tiens-toi au courant des dernières nouveautés  
Jeux, Consoles, Mangas avec Consoles+*

*sur le*

# 3615 TCPLUS

# KONCI

123 Bd. Voltaire 75011 PARIS

## SONY PS-X 2099F

Version Fr. un pad et un CD.

KONCI revendeur officiel de la PSX s'engage à reprendre votre ancienne console.

PSX Fr.		PSX Jap.	
Ridge Racer	369F	Ace combat	489F
Novastorm	349F	Boxer road	499F
Rapid Reload	349F	Dragon ball Z	489F
Toshinden	349F	Dark stalker	499F
3D Lemmings	349F	Hyper soccer	499F
Wipeout	369F	Philosoma	499F
Destruction Derby	Tel.	Toku-Denstu	499F
NBA Jam	349F	X-men	499F
Rayman	399F	Vampire	499F
Mortal Kombat 3	399F	Zero-Divine	499F

## GOODIES DBZ - JAPANIMATION

Figurines S. Battle		Vidéo Fr. DBZ	
vol 1 à vol 9	75F	vol 1 à vol 12	119F
vol 10	135F	Le retour Broly	139F
vol 11 à vol 16	119F	Bio-Broly	139F
vol 17, 18	129F	Le château démon	139F
Full color par 6	129F	Aventure mystique	139F
Full color par 10	100F	Gogeta pat. vo.	119F
Hero Collection 4		Trading card	
Le sachet de 10	20F	Le sachet de 12	30F
2 sachets	36F	2 sachets	50F
3 sachets	50F	3 sachets	70F
4 sachets	65F	4 sachets	90F
sans frais port		sans frais port	

Transformation  
S. Nes en 60 Hz.

# 119F

Transformation  
PSX jap. en Fr.  
ou inverse.  
Tel.

KONCI répare toutes les consoles avec devis gratuit. Réparations rapides.

Bon de commande à retourner à KONCI GAMES  
123 Bd. Voltaire 75011 Paris Tel. (1) 44 93 51 30

DESIGNATION	PRIX
FRAIS PORT = 30F CONSOLE = 60F	
TOTAL A PAYER	



# TIPS



La fin de l'année nous réserve de belles surprises: Mario RPG, l'arrivée officielle de la Playstation, la sortie de l'Ultra-64 au Japon (environ 1 500 francs), et tous les jeux attendus sur Playstation et

Saturn. Ça promet. Les 16 bits s'éteignent tout doucement comme une cigarette qu'on laisse se consumer. Preuve de cette lente agonie: ce mois-ci, je n'ai que des tips sur Playstation ou sur Saturn et un sur 3DO. Rien sur Super Nintendo, pas davantage sur Megadrive. Eh oui, il va falloir investir ou se faire offrir pour les fêtes l'une de ces consoles nouvelle génération. Le CD de la Jaguar relèvera-t-il le niveau de sa logithèque, l'Ultra-64 va-t-elle pulvériser ses concurrents, Virtua Fighter 2 sera-t-il mieux adapté que le premier? Autant de questions auxquelles l'avenir répondra, un avenir apparemment prometteur et riche en jeux de très haute qualité...

## PLAYSTATION

## DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

La Playstation a son DBZ. Mais le problème, c'est que les développeurs n'ont pas su profiter des capacités extraordinaires de cette machine. On aurait dû avoir droit à un mode Story décapant avec des animations et des dialogues entre les personnages (ils existent mais ne sont pas à la hauteur), façon DBZ 2 sur SFC, des combats en 3D, des décors animés, avec des digitalisations du dessin animé, ainsi que des nouveautés dans le maniement et les coups spéciaux. Certes, il y a vingt-sept personnages, que vous obtiendrez grâce à un tip très simple à réaliser, mais ça ne suffit pas! Bon, assez récriminé, je vous donne le tip, mais aussi toutes les Meteor Smash. Le mois prochain, on passera en revue les boules de feu "hors notice".

### Pour Jouer avec petit Gokhu, Tortue Géniale, Sangokhu hyper sayajin, Hercule et Gogeta

A la page de présentation, après la démo, faites en rythme: Haut-Triangle, Bas-X, Gauche-L1, Droite-R1. Si vous êtes doué, vous devriez entendre un son métallique.



C'est à cet endroit que vous devez effectuer le tip.



Si vous avez réussi l'astuce, une nouvelle page de présentation apparaît.



Grâce au tip de Tonton Switch, vous pourrez visionner la démo, dont voici quelques images.

### Les Meteor Smash



San Gohan

Avant, Arrière, Bas, Haut, Croix.



San Goten

Demi-cercle en arrière, Demi-cercle en avant, Carré.



Petit Trunk

Avant, Arrière, Bas, Haut, Croix.



Gotenk

Demi-cercle en arrière, Demi-cercle en avant, Carré.







## DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

### SUITE DES METEOR SMASH



San Gokhu

Demi-cercle en arrière, avant et Carré.



Majin Boo

Arrière, Avant, Bas, Haut, Carré.



Super Boo

Demi-cercle en arrière, Demi-cercle en avant, Carré.



Gogeta

Demi-cercle en avant, Demi-cercle en arrière, Carré.



Freezer

Au corps à corps: Avant, Arrière, Bas, Haut, Rond



Kaioшин

Avant, Arrière, Bas, Haut, Rond.



Petit Gokhu

Au corps à corps: Demi-cercle en avant, Demi-cercle en arrière, Carré.



Gokhu hyper sayajin

Arrière, Avant, bas, Haut, Carré.



Dabula

Arrière, Avant, Bas, Haut, Carré.



Tortue Géniale

En téléportation: Avant, Arrière, Avant, Carré.

## SATURN

## ASTAL

Astal est l'un des meilleurs jeux de plates-formes de la Saturn, et, même s'il n'est pas bien difficile d'en venir à bout, il est très agréable à jouer, très beau et il est possible d'y jouer avec un ami. Voici un tip pour choisir son niveau, très simple à réaliser, qui vous permettra de commencer le jeu où bon vous semble.

### Pour avoir un Select Stage

Rentrez dans les options, prenez la deuxième manette et faites: Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, L, R, Start. "Secret Mode" devrait apparaître en dessous d'option. Sortez des options, prenez la première manette et faites: Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R, A, Y, C, Z, B, X. Le Select Stage apparaîtra.



Sur la page de présentation, exécutez le deuxième tip.



Rentrez dans les options et effectuez le tip.



Si la manipulation est réussie, "Secret Mode" s'inscrit sous "option".



Le Select Stage apparaît.



Vous pouvez aller directement défier le boss final, c'est pas top, ça?



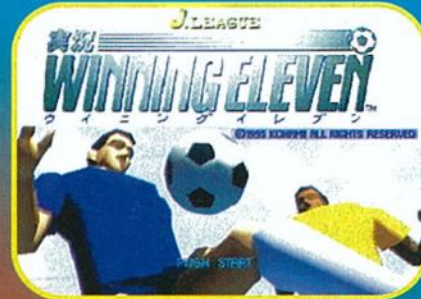
## PLAYSTATION

## WINNING ELEVEN

Voilà une simulation de foot estampillée Konami qui semble une valeur sûre. L'animation du jeu est incroyable, fluide, rapide, réaliste, etc. De plus, les actions de jeu s'enchaînent sans cesse, et on n'a pas le temps de respirer. J'espère qu'il fait partie de votre ludothèque, et les heureux possesseurs auront sûrement remarqué qu'il n'existe que deux angles de vue. Or, grâce à une astuce, quatre vues sont disponibles. Une fois de plus, Tonton Switch s'est démené comme un petit fou pour vous trouver cette astuce. Alors, merci qui?

### Pour disposer d'angles de vue supplémentaires

A la page de présentation, dès que la voix annonçant le titre du jeu se fait entendre, et avant qu'elle ne finisse, faites: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Croix, Rond. Si vous êtes doué, la voix répètera le titre du jeu plusieurs fois.



C'est à cet endroit et à un moment précis (voir tip) qu'il faut agiter vos menottes.



Voici les quatre vues: faites votre choix.

## SATURN

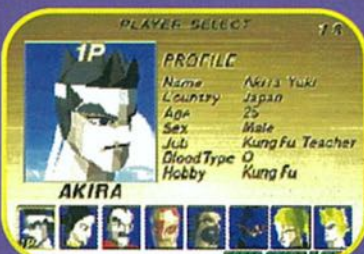
## VIRTUA FIGHTER

Ce jeu de baston développé sur arcade par Sega a été converti sur Saturn avec un succès plutôt mitigé, puisque l'animation n'est pas d'une qualité extraordinaire et les bugs assez visibles et nombreux. Mais il est vrai que l'on se prend vite au jeu et que certaines parties sont trépidantes. Je ne sais pas si vous êtes arrivé au dernier niveau, mais, si c'est le cas, vous avez sûrement pu constater que Dural, le dernier opposant, est plutôt coriace. Qui n'a pas rêvé de pouvoir le sélectionner et apprendre à maîtriser ses techniques de combat? Eh bien, votre rêve va se réaliser, grâce à ce tip (qui semble aussi fonctionner sur la version Remix).

### Pour jouer avec Dural

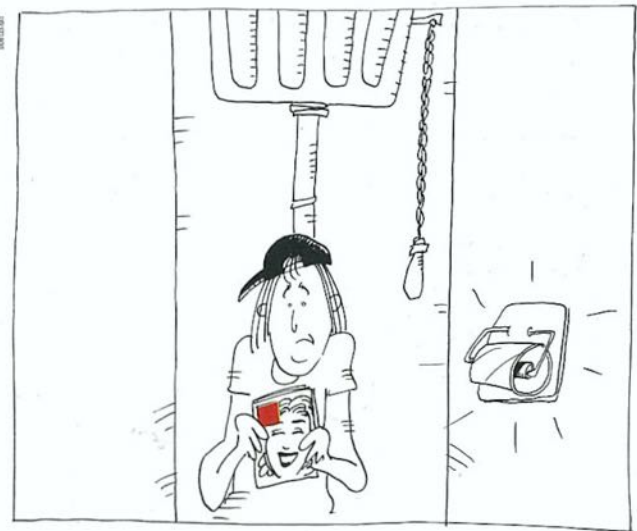
A l'écran de sélection des personnages, en mode Arcade ou Versus, faites: Bas, Haut, Droite, A et Gauche simultanément.

Le personnage visiblement sélectionné à l'écran sera Akira. Attendez que le match commence et c'est Dural qui le remplace. Manipulation en anglais: Down, Up, Right, A & Left (DURAL, s'il faut vous mettre les points sur les "T"...).



C'est ici que vos petits doigts doivent s'agiter dans tous les sens.

Une fois le match commencé, pas de pitié.



Denis ne pouvait se résoudre à déchirer ne serait-ce qu'une page de son **Télé Poche**.



**Télé Poche**, le petit préféré de la famille.



## SATURN

## BATTLE MONSTER

Voilà un jeu de baston assez original aux graphismes plutôt étranges. Les personnages sont dotés d'armes de toutes sortes (arc, sabre, etc.), et leur barre d'énergie est représentée par des bougies. Bref, c'est un jeu de baston de facture moyenne, qui n'exploite pas suffisamment les capacités de la Saturn. Certains d'entre vous, certainement les plus riches, l'auront sûrement acheté et remarqué qu'il n'est pas possible de choisir son niveau en mode Versus. Mais ça l'est désormais, grâce à un tip assez facile. Voyez plutôt...

### Pour choisir son niveau en mode Versus

A l'écran de sélection des personnages, appuyez simultanément, en maintenant la pression, sur A, C et Start jusqu'à ce que le deuxième joueur ait choisi son personnage.



Entrez dans le mode Versus.



Faites le tip.



Vous pouvez désormais jouer dans le niveau de votre choix.

## SATURN

## PANZER DRAGON

Voilà un excellent shoot qui possède la meilleure introduction sur console à mon goût, et sur lequel il existe déjà pas mal de tips, que vous pourrez trouver dans notre Hors Série 32 Bits (août 95). Je vous ai dégotté un tip un peu farfelu. Vous souvenez-vous de Space Harrier? Eh bien, grâce à ce tip, Space Harrier va revenir au galop. Je m'explique: il permet de jouer à Panzer Dragoon sans... dragon. Incroyable, non?

### Pour jouer sans dragon, à la Space Harrier

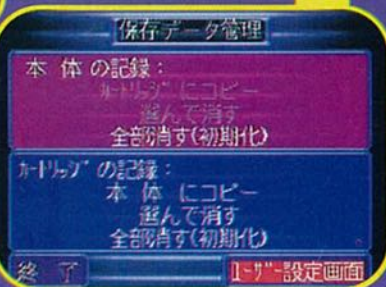
Mettez le CD Panzer Dragoon dans votre console, mais sans fermer le couvercle. Placez-vous sur le signe situé au-dessus du symbole de la lecture du CD (voir photos), puis validez. Un écran apparaît. Placez-vous en bas, à droite et validez. Un autre écran apparaît. Placez-vous au milieu et validez. Un troisième écran apparaît, qui sert à choisir la langue désirée. Sélectionnez l'allemand, refermez le couvercle et revenez sur l'écran initial. Lancez le jeu, et, sur l'écran où est inscrit "Normal game" et "Options", faites: Haut-X, Droite-X, Bas-X, Gauche-X, Haut, Y, Z. Un cri de dragon retentira en cas de bon fonctionnement.



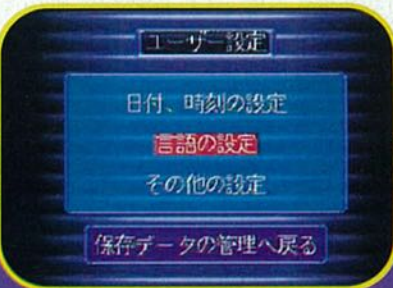
1

Placez-vous sur le bon signe.

2



Il faut quitter cet autre écran en se plaçant en bas à droite.



3

Encore un écran. Faites comme sur la photo.

4



Sélectionnez "Deutsch" et retournez au premier écran pour lancer le jeu.

5



Le tip est à réaliser ici.

6

C'est réussi! Je vous avais bien dit que, sans dragon, le jeu ressemble à Space Harrier, en plus beau et plus intéressant of course...





## PLAYSTATION

## CYBERSLED

Encore une conversion de l'arcade à la Playstation, réalisée par Namco, qui met en scène des combats acharnés de tanks. J'ai bien souvent pensé, en jouant, qu'il devait y avoir un autre moyen d'obtenir de nouveaux tanks qu'en terminant le jeu, plutôt difficile d'ailleurs... Eh bien, oui, il y a un tip, tout simple à réaliser, que j'ai réussi dès le premier coup. Alors, pourquoi pas vous?

### Pour avoir de nouveaux tanks

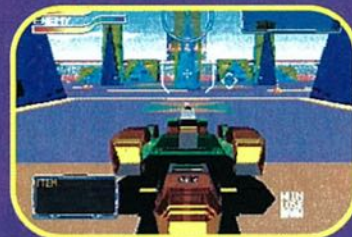
A la page de présentation, faites: Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Triangle, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Rond. Si le tip a fonctionné, une explosion se fait entendre.



C'est à cet endroit exactement que le tip doit être réalisé.



Cinq nouveaux tanks sont disponibles.



Il est moins difficile de terminer le jeu avec un engin comme celui-ci.

## 3DO

## GEX

Voilà le meilleur jeu de plates-formes de la 3DO. Un petit reptile a été projeté dans une télévision par un être démoniaque. Le but du jeu est de trouver différents objets pour pouvoir progresser et sortir de ce monde cruel. Différents bonus vous aideront dans votre tâche. Pour en bénéficier, vous devez les avaler. Il existe un bonus de rapidité, ainsi qu'un tip pour l'obtenir quand on le désire. Mais voyons plutôt comment le réussir.

### Pour avoir à tout moment le bonus de rapidité

Pendant le jeu, enclenchez la Pause et laissez le bouton R enfoncé. Puis faites: Gauche, C, Bas, Droite, Haut, Haut, Haut, Droite, Droite. Enlevez la Pause.



Une fois que le jeu est sur Pause, il faut effectuer le tip, très simple.



Vous êtes dorénavant aussi rapide que l'éclair!

**Tu es coincé, tu craques, tu t'énerves?**

**Tape**

**3615 TCPLUS**

**ou appelle le**

**36 68 00 64**

**pour joindre l'équipe de Consoles+ en direct.**



Marie-Line avait accepté de garder gracieusement sa petite sœur, mais à condition de lire **Télé Poche**, parce qu'il ne fallait quand même pas exagérer.



**Télé Poche**, le petit préféré de la famille.



# PLAYSTATION

## SUIVEZ LE GUIDE !

**Vendue pour un prix unitaire d'environ 2 090 francs, la Playstation est, depuis le 29 septembre, disponible dans les grandes surfaces et dans toutes les boutiques spécialisées de l'Hexagone. Nous nous sommes efforcés, après avoir sondé vos angoisses à l'égard de cette nouvelle machine, de répondre aux douze questions qui sont le plus fréquemment revenues dans votre courrier. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la Playstation, c'est tout de suite, et c'est dans Consoles+.**

*Spy*

### Que trouvera-t-on dans le package de base?

Quatre éléments, et une surprise: la console, bien évidemment (si elle n'y est pas, ça sent l'arnaque...), un seul paddle, un câble de connexion A/V (ou câble Cinch, c'est-à-dire trois câbles reliés, de couleur jaune, rouge et blanche) qui se connecte sur l'adaptateur de prise Péritel requis. De plus, Sony a eu la bonne idée de concocter un CD de démo qu'il inclut dans la configuration. Ainsi, vous aurez tout loisir d'avoir un aperçu des jeux à venir, et même de jouer à quelques niveaux de certains d'entre eux, tels que Wipeout ou Loaded. L'innovation est de taille et, d'un point de vue commercial, c'est une très bonne affaire: on appâte le poisson avec des démos, on le ferre avec certains niveaux jouables, et il ne reste plus qu'à le manger en lui faisant acheter les jeux. Malin, Sony...

### Y a-t-il une différence entre les versions japonaise et européenne d'un même jeu?

Oui et non... Certains jeux sont en tout point identiques, d'autres ont été modifiés. Jumping Flash! constitue le meilleur exemple: sur la console japonaise, il est affiché en plein écran et se révèle relativement facile, quand, sur la française, le jeu est recadré (l'image est donc un peu aplatie), et sa difficulté a été accrue. En définitive, les différences que nous avons pu noter entre les jeux français et japonais ne sont pas aussi flagrantes que celles qui distinguent certains jeux SNIN et SFC. Une chose est sûre, ils sont un chouïa moins rapide sur la Playstation française, mais est-ce si important?...

### Le prix de la Playstation japonaise va-t-il baisser?

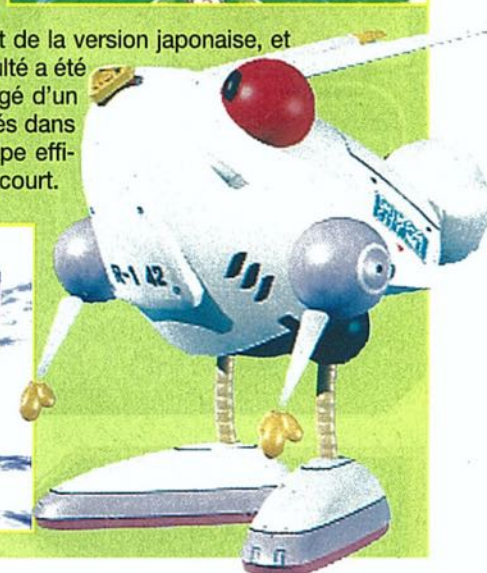
La logique voudrait que, effectivement, le prix de la Playstation en import baisse. Maintenant, il est difficile de savoir dans quelle mesure. On peut d'ailleurs déjà constater que certaines

### JUMPING FLASH!

TESTÉ DANS C+ 44

NOTE: 92%

Jumping Flash! est le meilleur exemple de l'évolution d'un genre. En fait, son principe se rapproche de celui d'un jeu de plates-formes classique mais la réalisation s'en démarque grandement. Tout est en 3D calculée en temps réel, et vous pourrez vous promener où bon vous semble dans les six niveaux. Le jeu français est un peu différent de la version japonaise, et ce sur deux points: il est recadré et la difficulté a été revue à la hausse. Le principe n'a pas bougé d'un poil: vous devez récupérer les Jetpod cachés dans les niveaux, et shooter à tout va. Un principe efficace, mais malheureusement un jeu un peu court.



### COMBIEN DE JEUX TROUVERA-T-ON À LA SORTIE DE LA PLAYSTATION, ET À QUELS PRIX?

Tous les prix communiqués dans ce tableau sont volontairement approximatifs, et calculés à partir des prix hors taxe. Ces prix varieront en fonction des diverses boutiques, qui décideront de leur propre marge. Les dates de sortie des jeux ont été communiquées par Sony.

DATE DE SORTIE	TITRE	PRIX
FIN SEPTEMBRE	Ridge Racer Novastorm Rapid Reload Battle Arena Toshinden 3D Lemmings Kileak the Blood Wipeout Jumping Flash	A partir de 369 F A partir de 349 F A partir de 349 F A partir de 349 F A partir de 349 F A partir de 349 F A partir de 369 F A partir de 349 F
MI-OCTOBRE	Cybersteed Air Combat Diseworld Mortal Kombat 3	A partir de 349 F A partir de 349 F A partir de 349 F A partir de 400 F
FIN OCTOBRE	Destruction Derby X	A partir de 369 F



# ON :

# DOSSIER



boutiques en France ont déjà pris le pli, vendant la Playstation japonaise à 2 400 francs. Nous répondrons donc par l'affirmative à cette question, sans toutefois pouvoir affirmer que la Playstation japonaise sera vendue moins cher que la console française.

### **Vaut-il mieux acheter la Playstation en officiel ou en import?**

A question difficile, réponse difficile. D'un côté, certaines boutiques prétendent être capables de "switcher" la Playstation japonaise ou française, donc de la rendre compatible avec tous les jeux existants. Dans ce cas, acheter l'une ou l'autre des consoles revient quasiment au même. Toutefois, une telle opération vous fera perdre la garantie de la bête, et nombre d'entre vous ne pourront en bénéficier (le coût de l'opération revient à environ 300 francs). Le problème peut être posé différemment: soit vous voulez jouer à tous les jeux japonais très vite (ils sortent toujours plus tôt que les officiels), soit cela ne vous gêne pas d'attendre, sachant que certains jeux ne seront jamais convertis. A vous de voir. Pour notre part, nous continuerons, bien sûr, de tester TOUS les jeux disponibles...

### **Les jeux japonais sont-ils compatibles avec la console française et inversement?**

A priori, aucun jeu japonais n'est compatible avec la console française, et inversement. Toutefois, certaines bidouilles permettent une compatibilité approximative que Sony s'efforce à contrer aussi rapidement qu'elles apparaissent. Donc, à l'origine, ces jeux ne sont PAS compatibles. Resté à vérifier si le "switch"

### **KILEAK THE BLOOD**

TESTÉ DANS C+ 41

NOTE: 92%

Un clone de Doom à la sauce cyberpunk, voici ce que Kileak vous propose. Le jeu est un peu plus linéaire qu'un bon vieux Doom, mais l'ambiance est véritablement stressante et prenante. L'intro en images de synthèse est d'une remarquable intensité. L'évolution de votre Battletech est intéressante et les graphismes, même s'ils sont répétitifs et très carrés, sont de toute beauté. Kileak est le premier "Doom like" de la console, et ses quatorze niveaux enchanteront les amateurs. Aucune différence notable avec la version japonaise.



(pas le nôtre, l'autre...) que certaines boutiques ne tarderont pas à vous proposer tient vraiment la route...

### **Le prix de la Playstation va-t-il baisser au moment des fêtes?**

Vu le peu de marge que Sony et les revendeurs ont calculé pour proposer la console à un prix si compétitif, il semble que le prix de la console ne baissera pas pour les fêtes. Toutefois, il est tout à fait envisageable que SCE propose des bundles (avec un produit en plus) particuliers. Une console, un jeu et une manette pour 2 390 francs, par exemple. Affaire à suivre...

### **La console est-elle évolutive?**

Si l'on observe la console d'un peu plus près, on se rend compte que la Playstation est munie d'un port extension à l'arrière. A quoi cela va-t-il servir? Personne chez Sony ne peut (ou ne



## QUELS SERONT LES ACCESSOIRES À VENIR?

ACCESSOIRES	PARTICULARITÉS	PRIX
 CARTE MEMOIRE	cartouche de sauvegarde	environ 200 F
 CÂBLE DE LIAISON	relie deux Playstation	environ 170 F
 SOURIS	pour Lemmings 3D et Discworld	environ 170 F
 MANETTE ASCII	options Ralenti, tir automatique...	environ 250 F
 FIGHTER STICK ASCII	manette d'arcade	environ 400 F
 MANETTE NEGCOM NAMCO	Cybersled, WipEout, Ridge Racer	environ 370 F
 MULTI-TAP (ADAPTATEUR)	permet le jeu à plusieurs	N.C.

veut?) nous répondre. Toutefois, il semble évident qu'une extension viendra s'y connecter, tout comme nous sommes quasiment certains que la console ne pourra évoluer au même titre qu'une Megadrive avec le 32 X. Mais Sony peut nous réserver bien des surprises...

## Quelle est la configuration idéale pour jouer et à combien revient-elle?

La configuration de base peut être acquise pour 2 100 francs. Seule une manette est disponible, et il n'y a pas de carte mémoire. Premier réflexe, donc: vous achetez une seconde manette ainsi qu'une carte mémoire. Une fois cela fait, vous aurez déboursé environ 2 500 francs. Il vous faut à présent un jeu. Prenons Toh Shin Den (que vous n'ayiez pas acheté la seconde manette pour rien...), et hop! on passe à 2 850 francs. Pour être relativement bien équipé et pouvoir vous adonner au plaisir d'un jeu à deux, voilà environ la somme que vous aurez à déboursier. Maintenant, chacun est maître de son porte-monnaie.

## Comment se passe le service après-vente?

En cas de panne (pour peu qu'elle ne soit pas provoquée par une canette de bière négligemment renversée ou un coup de 22 Long Rifle), il faut appeler le service après-vente de Sony au 30 89 15 15. Le numéro est indiqué dans la notice de la console. Dans un premier temps, une charmante opératrice effectuera une check-list précise pour déterminer et, éventuellement, corriger la panne. Si celle-ci est sérieuse, il faudra rapporter la Playstation à votre point de vente, qui la renverra à Sony. Là-bas, la console sera réparée et retournée à l'expéditeur dans un délai d'une semaine maximum. Attention: la garantie couvre les conditions normales d'utilisation, ce qui exclut les adaptateurs et les CD destinés aux consoles japonaise et américaine.

## Besoin de parler à quelqu'un?

Pourquoi ne pas appeler la Hot-Line de Sony, au 36 68 22 02 (2,23 francs la minute). Une voix suave vous annoncera les dernières news et donnera les trucs et astuces des jeux les plus populaires du moment. Pour ceux qui préfèrent le contact humain, une équipe d'opérateurs répondra en direct à toutes les questions. Vous pourrez même leur laisser un message qui sera traité en moins de vingt-quatre heures. Top chrono!

## BATTLE ARENA TOSHINDEN

TESTÉ DANS C+ 40

NOTE: 95%

Les combattants bougent toujours aussi bien, l'animation est à tomber par terre, et il vous faudra mettre deux consoles côte à côte pour vous rendre compte que le jeu est un chouïa moins rapide que sa version nipponne. Pour ce qui concerne le jeu proprement dit, on constate que les coups spéciaux précalculés ont été définitivement supprimés, ce qui rend les combats un peu plus difficiles. Mais ce n'est pas forcément un mal. Battle Arena

Toshinden se révèle moins technique que Tekken, mais est franchement plus spectaculaire.



## RAPID RELOAD

TESTÉ DANS C+ 44

NOTE: 84%

Le problème du mode 1 joueur n'a pas été réglé sur cette version française, mais les explosions sont toujours aussi fournies et l'action toujours aussi trépidante. Tous les niveaux ont été conservés et, comme sur l'ancienne version, cela se corse très sérieusement à partir du troisième niveau. Un jeu d'action rapide et plutôt sympa, mais auquel l'option 2 joueurs manque cruellement.





Métro : PARMENTIER ou MENILMONTANT

# BEST GAMES

TEL : 48.07.14.02 FAX : 48.07.13.54  
Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 19 h

**PSX • JAP • DBZ****3449 F**

RIDGE RACER	449 F0
DBZ	490 F
PHILOSOMA	490 F
ACE COMBAT	499 F
ARC THE LAD	449 F
SIN WINNERELEVEN	499 F
ZERO DIVIDE	499 F
STREET MOVIE	490 F
ZEIGEIST	499 F

MANETTE PSX	290 F
MEMORY CARD	249 F
CABLE EXT.	100 F
JOYSTICK	499 F

**NEO-CD NEUF + FATAL FURY**

3390 F

KING 95	490 F
FATAL FURY III	390 F
SIDEKICK III	449 F
WORLD H. PERFECT	490 F
SAMURAI II	390 F
KING 94	390 F
SAVAGE REIGN	449 F

**Pour d'autres  
nouveau-tés,  
contactez-nous!**

**NEO-CARTOUCHE OCCAZ + 2 MANETTES**

899 F

ART OF F. II	590 F
FATAL S. SP	499 F
WINDJAMMER	449 F
SAMURAI	499 F
SAMURAI II	790 F
MUTATION NATION	390 F
FATAL FURY	149 F
KING OF M. II	349 F

FOOTBALL FRENZY	249 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	100 F
JOYSTICK	399 F
PERITEL	149 F
TRANSFO	149 F

## LOCATION

## POUR LA SEMAINE

PSX	290 F
SATURN	290 F
NEO-CD	250 F
SUPER NINTENDO	150 F
MEGADRIIVE	150 F

**Pour tout achat d'une  
SATURN ou PSX  
nous reprenons vos  
consoles 16 bits et les jeux.**

**NEO CD OCCAZ +**

**KING 94      2490 F**

KING 94	199 F
SAMURAI II	199 F
ART OF F. II	199 F
WINDJAMMER	199 F
TOP HUNTER	199 F
FATAL SP.	199 F
ADK	199 F
SIDEKICK II	199 F
BASEBALL STARD II	199 F

**PROMO TOUT A 199 F**

**BON DE COMMANDE EXPRESS • Livraison Colissimo 24/48 h**

A retourner à BEST GAMES, 98 rue Oberkampf, 750711 PARIS

Nom : ..... Prénom : ..... Tél : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville.....

TITRE / ARTICLE		CONSOLE	PRIX
<b>Port : Console 50 F / Autre 30 F</b> Réglement : <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat		Prix en FF révisable sans préavis. Offre valable dans la limite des Stocks disponibles	<b>Total à payer</b>

Port : Console 50 F / Autre 30 F

Réglement : ☐ Chèque ☐ Mandat

**C.B. n° :** -/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-

Expire fin : -/ -/

Prix en FF révisable sans préavis.  
Offre valable dans la limite des  
Stocks disponibles.

Titulaire :

Signature :



# GOD SAVE THE GAMES!

**U**ne fois de plus, l'ECTS de Londres faisait la part belle aux jeux micro, et les nouveautés console n'étaient pas aussi nombreuses que nous l'aurions souhaité. Toutefois, il faut tenir compte du fait que bon nombre des jeux PC présentés seront convertis sur Saturn et Playstation par la suite. De toute façon, nous n'avons rien à envier aux possesseurs de PC car s'il nous faudra attendre quelques mois pour disposer de leurs jeux sur nos consoles, eux ne verront sans doute jamais arriver les grands jeux japonais comme Tekken, Ridge Racer et autres Sega Rally. Nous ne perdons pas au change! Bizarrement, Sony était le seul fabricant japonais présent sur ce salon, en compagnie d'Atari. L'absence de Nintendo n'est pas particulièrement surprenante en raison de la fermeture récente de sa filiale anglaise pour cause de mauvais résultats face à Sega. D'autant plus que ce fabricant n'avait pas de nouvelle console à présenter (nous découvrirons l'Ultra-64 à Tokyo fin novembre). En revanche, il est nettement plus surprenant de constater que Sega a choisi de laisser Sony occuper seul le terrain avec la Playstation alors que la Saturn est disponible et qu'elle semble démarrer plutôt bien en Angleterre. Il est vraisemblable que cela s'explique par le souci de Sega de faire quelques économies. Mais nous avons quand même pu voir quelques nouveautés Saturn dans les locaux de Sega, assez proches du salon. Un salon qui, en soi, n'était donc pas particulièrement excitant, mais rassurez-vous, vous trouverez quand même quelques nouveautés intéressantes dans ce reportage. Suivez le guide...



## L'ÉVÉNEMENT DU SALON DOOM SUR PLAYSTATION!

C'est Williams qui s'est occupé de la conversion du mythique Doom sur Playstation et, après les trois minutes de présentation du jeu par son créateur, Jil Wilbur, il y a de quoi rester baba. Cette version est tout simplement la plus belle conversion de Doom qui ait jamais été faite jusqu'à présent. Preuve en est les différents effets de lumière et d'ombre qui agrémentent les murs des pièces et la bande-son, qui a fait l'objet d'un soin hallucinant. Evidemment, il sera possible de jouer en réseau lors de matchs éfrénés et la trentaine de niveaux disponibles – tirés des Doom 1 et 2 – rassasieront sans problèmes les plus solitaires. Ce Doom sur Playstation s'annonce comme LA référence du début d'année sur cette console tellement il est réussi et jouable. A ne loupier sous aucun prétexte.



A titre d'information, la version Playstation de Doom est largement plus belle que ça!  
Trois mois à attendre!



Jil Wilbur, LE maître de Doom, nous dévoilait la version Playstation. Une œuvre magistrale et un grand bonhomme.



Hexen, la suite d'Heretic (un Doom à la sauce médiéval-fantastique), fera son apparition sur Saturn et Playstation l'année prochaine.



# SONY

# ECTS

## A L'EST, RIEN DE NOUVEAU

*Malgré une incontestable domination, en termes géographiques, dans les locaux de l'ECTS, les nouveautés n'étaient pas au rendez-vous sur le stand Sony.*

Il faut dire que le géant japonais avait mis le paquet à l'E3. Pour le lancement de la Playstation en Europe, plusieurs titres étaient dévoilés dans leur version officielle (avec bandes noires à l'appui!) mais aussi quelques produits en cours de développement comme TWISTED METAL, WARHAWK, ESPN EXTREME GAMES et TOTAL NBA. Pour l'occasion, les titres vedettes d'éditeurs tiers sont venus prêter main-forte et étoffer un stand quelque peu décevant par rapport à l'E3.



*Twisted Metal (Playstation, novembre). Un jeu qui va rejoindre Destruction Derby sur le rang des simulations de course "destroy".*

ESPN  
Extreme  
Games  
(Playstation,  
novembre).  
Une simulation de  
course hors  
normes.



Total NBA  
(Playstation,  
Noël). Un  
concurrent  
direct de NBA  
Jam.

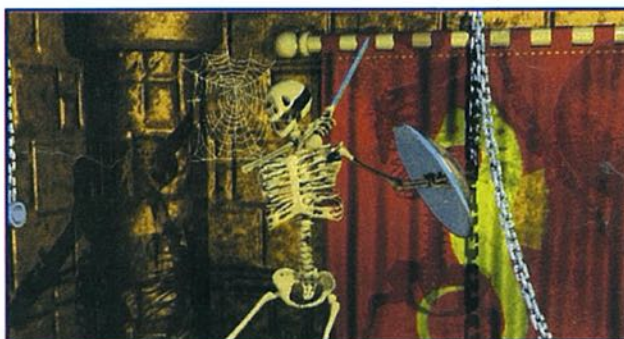


# PSYGNOSIS

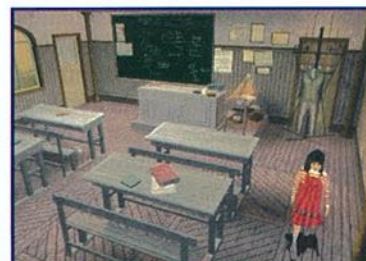
## LE FER DE LANCE

*Psygnosis a le vent en poupe. Développant uniquement pour la Playstation et le PC, cette équipe enchaîne méga-hit sur méga-hit, et ne compte pas s'arrêter en si bon chemin.*

Sur le stand Psygnosis, on pouvait voir des titres déjà connus comme Discworld, Powersoccer ou Destruction Derby, mais aussi des produits en cours de développement. CHRONICLES OF THE SWORDS est un superbe jeu d'action et d'aventure prévu pour février 96. LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS progresse à grands pas et devrait être prêt au cours du premier trimestre 96. Au même moment sortira SENTIENT, un jeu de rôles en 3D. DEFCON V, quant à lui, est une combinaison de shoot-them-up et de stratégie faisant appel à la Full Motion Video et aux séquences cinématiques (janvier). G POLICE, un jeu d'action en 3D temps réel, pourrait sortir en février prochain. PARASITE est particulièrement impressionnant, avec des graphismes époustouffants. Enfin, on parle aussi d'un LEMMINGS PAINTBALL...



*Chronicle of the Swords (Playstation, février 96).*



*La Cité des Enfants Perdus (Playstation, premier trimestre 1996). Un jeu d'aventure en 3D temps réel.*



*G Police (Playstation, février 96).*

*Parasite (Playstation, premier trimestre 1996).*



# ECTS

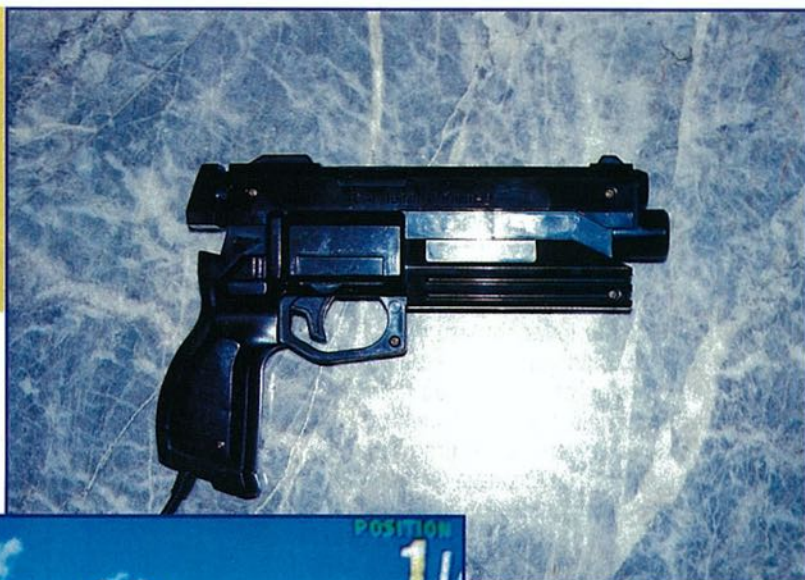
# SEGA

## DE L'ARCADE À LA SATURN, IL N'Y A QU'UN PA

*"La tête dans les nuages", Sega ne l'a peut-être pas autant que certains le croient. Selon les premières estimations, les ventes de la Saturn sont plutôt bonnes (environ 10 000 unités en France), et les titres à venir rendent de plus en plus alléchante cette console que beaucoup ont enterré trop rapidement.*

L'arcade reste logiquement la principale matière première de la Saturn: les adaptations de Virtua Fighter 2, Sega Rally et Virtua Cop étaient incontournables. Et, à la différence d'un certain Virtua Fighter, leur gameplay était aussi soigné que les graphismes. VIRTUA FIGHTER 2 n'a perdu que quelques polygones et un peu de la douceur du trait (si caractéristique): l'équipe de l'AM 2, qui s'est occupée de la conversion, a fait du bon boulot. Les dix personnages ont fait le voyage, et leurs coups spéciaux semblent toujours aussi nombreux. SEGA RALLY n'était finalisé qu'à 50% mais deux des trois niveaux principaux étaient déjà au rendez-vous. L'effet de clipping se fait beaucoup moins sentir que sur Daytona et les graphismes sont moins pixélisés. Les quatre véhicules disponibles (deux en boîte automatique, deux en manuel) répondent quasiment de la même manière qu'en arcade, et les dérapages ont toujours autant d'importance. Par ailleurs, nous avons eu la chance de tester le revolver destiné à VIRTUA COP ainsi que le premier niveau - le jeu en compte trois. Première impression: le tout est un peu moins coloré que l'arcade mais la précision du revolver est correcte. Affaire(s) à suivre... de très très près!

Voici le pistolet pour Virtua Cop. Il devrait sortir en début d'année prochaine avec le jeu. Son prix en France n'a pas encore été fixé.



Sega Rally (Saturn). Le maniement est un peu plus souple que sur la version arcade, et les dérapages sont monnaie courante.



Sega Rally (Saturn). En vue intérieure, l'impression de vitesse est décoiffante.



Sega Rally (Saturn, janvier 96).

## LA CARTE VIDÉO CD DE LA SATURN

Disponible au mois de novembre en France, à un prix avoisinant les 1 300 francs, cette carte vidéo vous permettra de lire tous les films sur Video CD disponibles pour le CD-Rom PC - il en existe environ 200. L'interface d'utilisation se rapproche grandement de celle sur CD-I (Avance rapide, Pause, Retour), mais apporte quelques innovations supplémentaires. Il vous sera en effet possible de zoomer sur certaines images (Rhaaa... amenez-moi "Basic Instinct"), de donner un effet stroboscopique ou d'effectuer plusieurs niveaux de ralenti. Un accessoire des plus intéressants.



Kim Basinger dans "Waynes World 2".



## S!

### SATURN: NOUVELLE CONFIGURA- TION, MÊME PRIX!

Il semble admis que le prix de la Saturn ne baissera pas pour Noël. Toutefois, un nouveau package réunissant la console, une manette, Virtua Fighter et Victory Goal sortira entre la fin de cette année et le début de l'année prochaine, pour le même prix que la configuration initiale - 3 390 francs. Notez également que Virtua Fighter Remix verra le jour fin octobre en version officielle, et qu'un CD photo de VF sera vendu en bundle, et tout ça pour 259 francs.



Virtua Fighter 2 (Saturn). Les projections sont toujours aussi spectaculaires, et les zooms beaucoup plus présents.



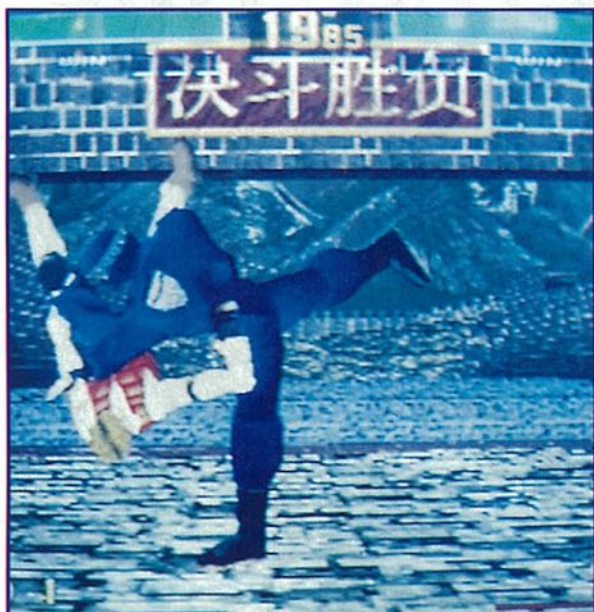
Virtua Fighter 2 (Saturn, décembre ou janvier).



Virtua Cop (Saturn, février 96).



Virtua Cop (Saturn). Le principe est simple: tirez sur tout ce qui bouge, et rechargez souvent.



Virtua Fighter 2 (Saturn). Les anciens personnages bénéficient de nouveaux coups.



Les détails dans les décors ont été peaufinés, et les bugs sont quasiment inexistant (Virtua Fighter 2, Saturn).

## LA MEGADRIVE ET LA 32X

Aucune nouveauté n'était présentée pour le Mega CD mais quelques titres intéressants devraient voir le jour sur la MD et la 32X. Pour la MD, COMIX ZONE (un beat'em all, au cœur d'une BD) et une compilation des trois premiers Sonic, SONIC COMPILATION, devrait être commercialisés d'ici à un petit mois. Le X-MEN du développeur Scavenger est en passe de devenir une référence en matière de gestion 3D sur 32X, tandis que FIFA 96 d'Electronic se voit converti avec tous les honneurs.



X-Men (32X, février 96).



# ECTS

# US GOLD

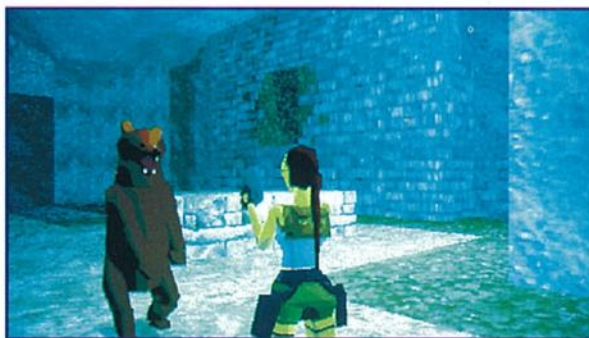
## LA MAIN DE MIDAS

**Ça bouge chez US Gold! Les 32 bits de Sega et Sony sont prises d'assaut, croulant sous les jeux.**

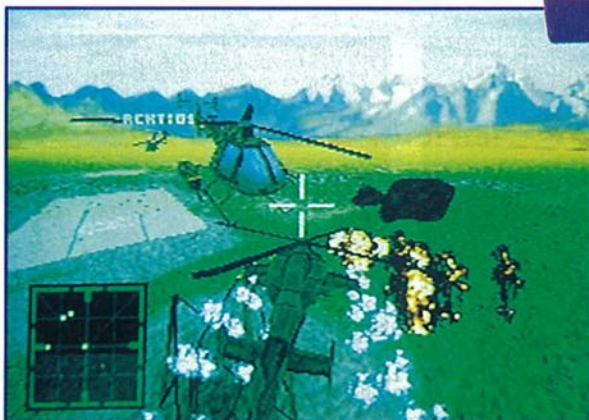
**F**IRESTORM THUNDERHAWK 2 débarque en novembre, ainsi que JOHNNY BAZOOKATONE, un jeu de plates-formes qui n'aurait pas déplu au King. Ces titres seront suivis de SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF, BLAM! MACHINEHEAD, SWAGMAN ET TOMB RAIDERS, annoncés pour le premier semestre 1996. Tomb Raiders était de loin le produit le plus impressionnant présenté sur le stand d'US Gold. Très similaire à Fade to Black, ce jeu d'action en 3D semble être à même de rivaliser avec le petit bijou de Delphine Software. Si les versions Playstation et Saturn sont aussi réussies que celle montrée sur PC, US Gold tient un "killer" de première.



Blam! Machinehead est un shoot-them-up en 3D texturée. Il sera disponible en début d'année.



Tomb Raider a fait sensation sur le stand d'US Gold.



Firestorm ThunderHawk 2 prendra son envol sur Saturn et Playstation en novembre.



Johnny Bazookatone sort en novembre sur Playstation, Saturn et 3DO.

## SALES CURVE INTERACTIVE LES ROIS DU MULTIFORMAT

**Tous les jeux en préparation chez SCI sont prévus sur PC, Playstation et Saturn.**

**A**commencer par KINGDOM O' MAGIC, un jeu d'aventure comique réalisé sous Silicon Graphics. Il devrait être disponible au début de l'année prochaine. C'est d'ailleurs le cas pour toutes les versions 32 bits des jeux présentés. Pourtant, on aimerait bien voir tout de suite GENDER WARS, un jeu d'action en 3D isométrique. LAWNMOWER MAN 2 est aussi très attendu. Tout comme XS SHIELD UP FIGHT BACK, un jeu d'arcade conçu avec le procédé de la Motion Capture. Gageons que nous pourrions en voir davantage au salon de Las Vegas.



Gender War  
(PC, Playstation,  
Saturn, été 96).



XS Shield Up Fight Back  
(PC, Playstation, Saturn,  
printemps 96).





# ATARI

## JAGUAR ET PINGOUIN MUTANT

*Plus de 40 titres sont attendus d'ici à Noël sur la Jaguar. Parmi ceux-ci, on parle de jeux de rôles et d'aventure, de plates-formes originaux, d'un étonnant jeu de combat en 3D et de nombreuses simulations sportives réalistes.*

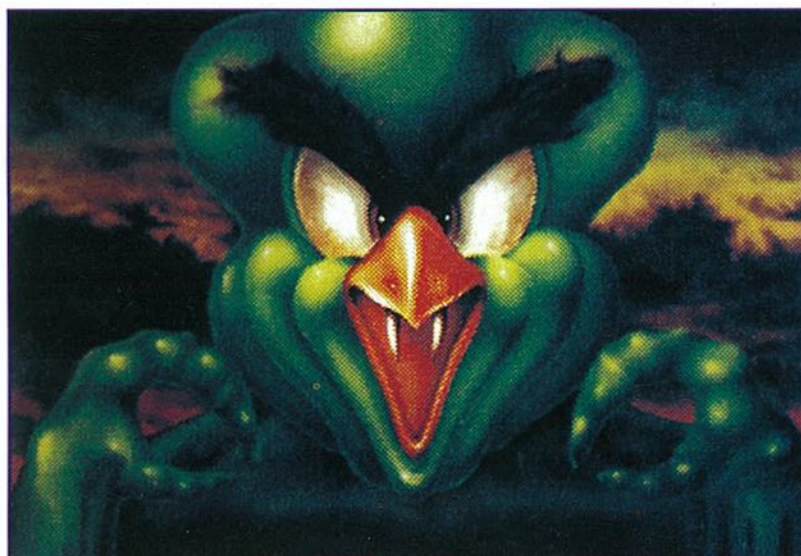
Atari nous promet une nouvelle fois que la Jaguar va révolutionner le monde des jeux vidéo, et tous les possesseurs de la 64 bits rêvent de concert... Et, effectivement, ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS ("L'Attaque des pingouins mutants") laisse présager un jeu d'action/stratégie d'un genre nouveau: sur chacun des nombreux niveaux du jeu, des pingouins gentils et méchants s'affrontent - déguisés en cow-boys et en Indiens, par exemple -, et le joueur doit détruire les méchants en actionnant certaines machines à l'efficacité diabolique! Parmi les nouveaux titres, citons dans la baston FIGHT FOR LIFE, un jeu de combat en 3D mappé, PRIMAL RAGE et ULTRA VORTEX et, dans un autre style, le jeu de rôles en 3D HIGHLANDER, toujours attendu.



Ultra Vortex (Jaguar, fin 95).



Primal Rage (Jaguar, fin 95).



Attack of the Mutant Penguins (Jaguar, fin 95).

DESTRUCTION  
DERBY  
390 Frs  
RAY MAN

CONSOLE  
GAMES

PSX+JEU  
2390 Frs  
SATURN+JEU  
2490 Frs

VENDEZ, ACHETEZ VOS JEUX PAR  
CORRESPONDANCE

VPC:153 Rue E.Gruyelle,62110 Henin-

Beaumont Tél: 21.76.23.26

Faxez vos commandes 24h/24 au 21.67.53.20

Deux magasins à votre service:

153 Rue E.Gruyelle

62110 Hénin-Beaumont

102 bis Rte de Lille

62300 Lens Tél:21.67.48.10

PSX	NEUF	OKAZ	ACHAT
dragonball z 22	399	300	200
rayman	399	300	200
destruction derby	390	300	200
hyper soccer	499	390	300
nba T.E	349	250	150
tekken	490	390	300
mk 3	390	tel	tel
sf2 movie	449	tel	tel
philosoma	499	350	250
prime goal	tel	tel	tel
zero divide	499	350	250
V.tennis	499	tel	tel
ace combat	399	tel	tel
fantastic pinball	499	350	250
Wip out	tel	tel	tel
ridge racer	390	tel	tel
boxer road	499	390	300
winning eleven	499	390	300
falcata	390	300	200
joystick	250	150	100
memory card	200	150	100

SATURN	NEUF	OKAZ	ACHAT
sega rallye	449	TEL	TEL
rayman	390	TEL	TEL
magic knight	449	TEL	TEL
layer section	449	TEL	TEL
bug	290	200	100
shining wisdom	449	300	200
blue seed	449	300	200
Xmen	449	TEL	TEL
gran chaser	390	250	TEL
golden axe duel	449	TEL	TEL
VF Remix	290	200	100
shin shinobi	350	250	150
riglord saga	390	300	TEL
j league soccer	449	TEL	TEL
view point	449	TEL	TEL
dragonball Z	TEL	TEL	TEL
Sim city 2000	390	TEL	TEL
daytona usa	350	250	150
sf2 movie	390	300	TEL
joystick	190	150	100
volant	390	tel	tel

SNES	NEUF	OKAZ	ACHAT
Killer instinct	549	tel	tel
batman forever	479	300	200
chronotrigger	499	350	250
doom	499	350	250
mario 5	590	tel	tel
donkey kong 2	590	tel	tel
secret of mana 3	590	tel	tel
theme park	490	tel	tel
superstar soccer	398	300	200
shaq fu	149	100	50
bombberman 2	149	100	50
illusion of time	429	300	200
metroid	249	tel	tel

MEGADRIVE	NEUF	OKAZ	ACHAT
console+jeu	549	350	250
light crusader	390	300	200
theme park	379	300	200
alien soldier	379	300	200
megaman	379	300	200
nba T.E	290	200	100
steet racer	290	200	100
bombberman	349	250	150
soleil	349	250	150
thor	349	250	150
landstalker	390	250	100
fifa 95	250	190	100
nba live 95	250	190	100
joypad	79	tel	tel

3 DO	NEUF	OKAZ	REPRISE
killing time	349	250	150
space hulk	349	250	150
flying nightmare	349	250	150
need for speed	349	250	150
wing commander 3	390	250	150
doom	349	250	150
cannon fodder	349	250	150
slam n jam	349	250	150
sf2	349	250	150
joypad	149	tel	tel

JAGUAR	NEUF	OKAZ	ACHAT
console+jeu	990	tel	tel
rayman	398	tel	tel
w can jump	398	tel	tel
doom	249	tel	tel
theme park	398	tel	tel
fight for life	398	tel	tel
fantastic pinball	249	tel	tel
ed rom	990	tel	tel
flashback	398	tel	tel
autres	tel	tel	tel

NEO GEO	NEUF	OKAZ	ACHAT
Console	1390	790	tel
king of 95	1790	tel	tel
king of 94	990	tel	tel
samurai 2	690	590	400
fatal fury 3	1190	890	600
jeux à partir de	190	190	100

NEO GEO CD	NEUF	OKAZ	ACHAT
console +jeu	2490	1790	tel
king of 95	390	tel	tel
palstar	390	tel	tel
world h. perfect	390	300	200
fatal fury 3	390	300	200
double dragon	349	250	150

### GOODIES

Mangas à partir de.....30 f

K7 Video à partir de.....79 f

Figurines à partir de.....79 f

### ENVOI COLISSIMO 48 Heures

Jeu :20 f,Console:50 f,Crbt:30 f

Reglement :CB,Cheque,Crbt.





«Petit

quand tu desc

oublie la 32 b

*«Pour faire d'excellents jeux, la vitesse et la puissance de calcul sont décisives. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché» Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.*

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

Commandée



papa Noël,  
endras du ciel,  
its que je t'ai  
e.»





# ECTS

## DELPHINE SOFTWARE

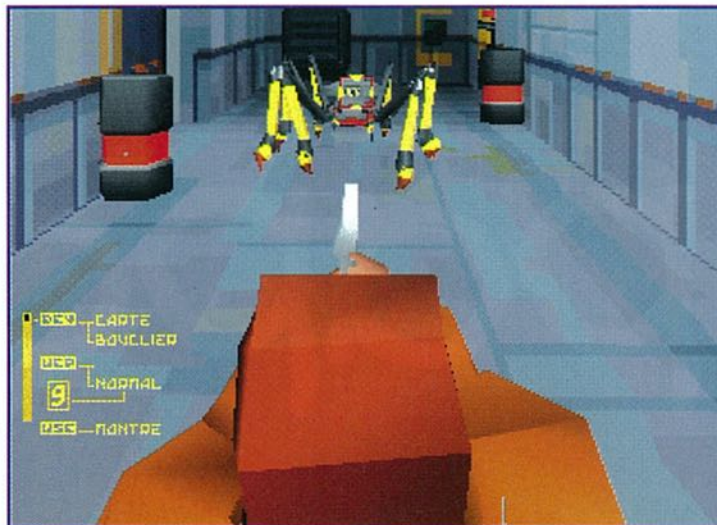
### LE JEU GÉANT DU PETIT POUCET FRANÇAIS

*Conrad reprend  
du service dans la suite  
tant attendue de  
Flashback, disponible  
le premier trimestre 96  
sur Playstation.*

Créé par la célèbre équipe de développement française, FADE TO BLACK est un jeu d'aventure et d'action en 3D texturée et Gouraud Shading. Si la Playstation ne rivalise pas avec le super VGA de la version PC, 16 millions de couleurs compensent largement la résolution de 320 x 200. Le maniement du personnage est complet sans être complexe grâce aux nombreux boutons du paddle. Le jeu s'étend sur treize niveaux, dont un relève du pur shoot-them-up. L'action est visualisée à travers une caméra mobile qui suit en permanence Conrad. Les combats se déroulent en temps réel et même si l'action prévaut, les nombreuses énigmes font de Fade to Black un jeu d'aventure à part entière.



Les phases de combat sont très réussies.



Fade To Black sur Playstation est prévu pour le premier trimestre 96.



Le Gouraud Shading et la palette de la Playstation font des merveilles.



Les mouvements de caméra apportent beaucoup de dynamisme au jeu.

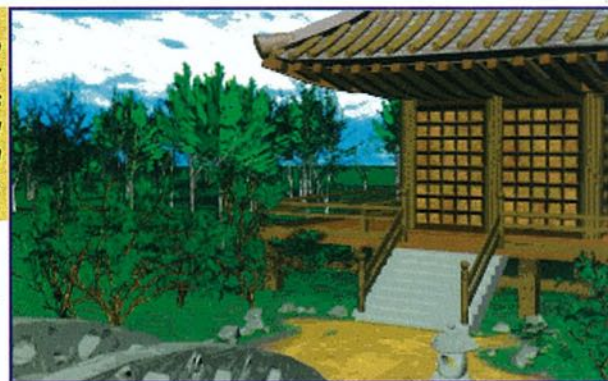
## ADELINE SOFTWARE

### LE FUTUR DU JEU

*Nous avons trouvé la perle rare de l'ECTS 95,  
entièrement réalisée en images de synthèse  
sous 3D Studio et Softimage.*

TIME COMMANDO est une idée originale de Frederick Raynal, le talentueux programmeur d'Alone in the Dark sur PC. Imaginez un jeu d'action classique, sauf que, chaque fois que le personnage se déplace, tout un monde en trois dimensions s'anime pour lui permettre d'évoluer dans les décors. On attend tous avec impatience novembre pour en connaître un peu plus sur ce futur méga-hit sur Playstation.

Time Commando  
sur Playstation:  
une des grosses  
surprises du  
salon (sortie en  
novembre).





# INTERPLAY

## SOUS LES FEUX DE LA RAMPE

**Les deux titres majeurs d'Interplay – qui vient de s'offrir la société de David Perry, Shiny Entertainment – sont les adaptations des deux films phares attendus pour Noël, "Waterworld" et "Casper".**

Les versions 3DO et Playstation de WATERWORLD ne sont pas encore abouties, mais les programmeurs nous ont glissé qu'il s'agirait d'un jeu mélangeant de nombreux genres, où l'action et l'image de synthèse tiendraient la vedette. CASPER, quant à lui, continue son petit bonhomme de chemin sur Saturn, Playstation et 3DO, et l'immense demeure à explorer s'étoffe peu à peu. Il s'agit là d'un jeu d'aventure assez classique où vous devrez, tout en dirigeant Casper, récupérer les vingt pièces d'une machine diabolique. Le personnage peut se métamorphoser en de nombreux objets et les effets de transparence sont particulièrement réussis. Cet éditeur nous annonce également l'adaptation de DESCENT (Playstation, Saturn, 3DO, début 96), CLAYFIGHTER 2 (3DO, début 96) et CYBERIA (Playstation, Saturn, 3DO, mi-96). En espérant que ces délais seront tenus...

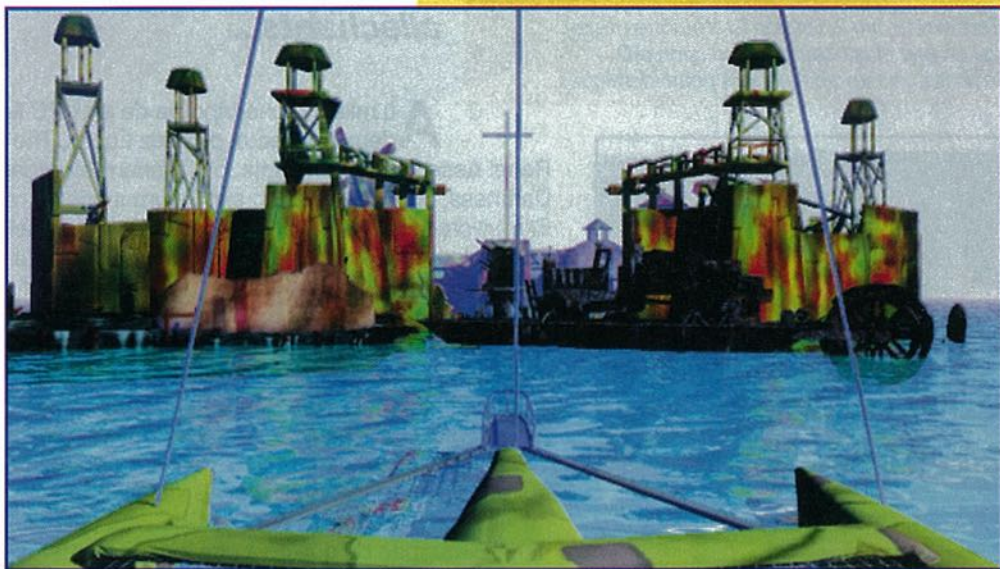


Casper (Saturn, Playstation, 3DO, début 96).



Aftermath (Saturn, Playstation, fin d'année).

Waterworld (Saturn, Playstation, 3DO, début 96).



# MINDSCAPE

## L'ESPRIT LUDIQUE

**Cette année, Mindscape n'a pas chômé. Entre les adaptations de jeux PC et les créations originales, pas moins de huit titres étaient présentés à Londres pour les consoles 32 bits.**

La Playstation était à l'honneur avec CYBERSPEED (une simulation de course futuriste), WARHAMMER (adaptation d'un wargame très connu de Games Workshop), CHESSMASTER, un jeu d'action nommé ENTOMORPH et un autre wargame, PANZER GENERAL. Tous ces jeux sont prévus pour novembre. Quant à THE RAVEN PROJECT, un shoot-them-up développé par Cryo, il sera disponible en octobre sur Playstation et en mars sur Saturn. Pour la 3DO, deux titres sont prévus d'ici à la fin de l'année: DRAGON LORE, un jeu d'aventure entièrement en images de synthèse (octobre) et DEATH KEEP, clone de Doom version barbare (novembre).



Warhammer est une référence en matière de wargame médiéval-fantastique.

Cyberspeed (Playstation, novembre).



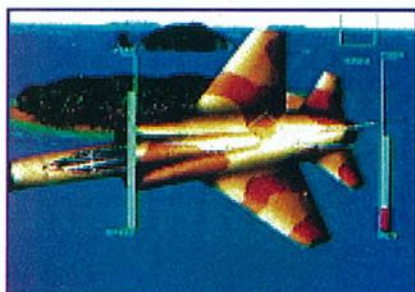
Entomorph fait partie des jeux PC adaptés sur Playstation (novembre).



## POUR TOUS LES GOÛTS...



Earthworm Jim 2, version SNIN (notre photo), est un peu plus beau que la version MD, mais les niveaux sont en tout point identiques.



Deadly Sky (Saturn, Playstation, fin 95).



Le but des missions est de réduire à néant le vaisseau de votre adversaire.



Earthworm Jim 2 (MD et SNIN, novembre 95).

*Alors que des rumeurs persistantes font état d'un éventuel rachat de cette société par le géant Viacom, Virgin nous dévoile de nombreux jeux des plus alléchants...*

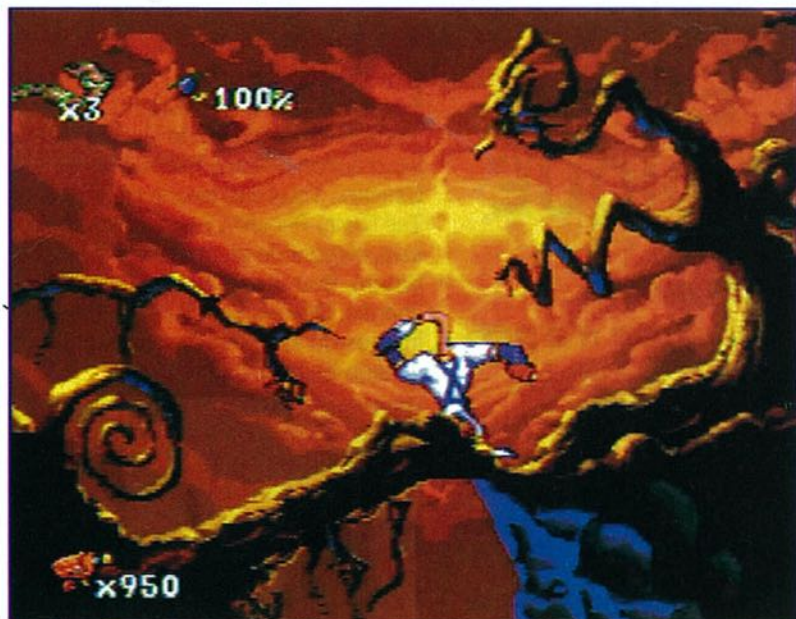
Au milieu d'une tripotée de jeux PC (les deux nouveaux de chez Lucas, The Dig et Rebel Assault 2 par exemple, ou l'inénarrable Heart of Darkness, dont l'adaptation sur Saturn a pris du retard), EARTHWORM JIM 2 (SNIN et MD) se taillait la part belle. Bénéficiant d'une animation encore plus délirante et d'une bande-son à couper le souffle, notre ver de terre intergalactique va donner bien du fil à retordre aux pros du paddle. Les niveaux sont toujours aussi vastes et le délire omniprésent. Virgin étant le distributeur sur l'Europe des jeux JVC, nous avons également pu découvrir deux nouveaux titres à sortir sur Playstation et Saturn de cet éditeur, CENTER RING BOXING et DEADLY SKY. Le premier est un jeu de boxe assez stupéfiant, qui mêle une 3D mappée de qualité à une jouabilité intéressante, et qui vous proposera de choisir votre boxeur parmi trente combattants mais également de créer vos propres personnages. Les angles de vue sont nombreux et le fun est au bout du paddle. A la différence de Ace Combat, qui vous oblige à respecter des missions préétablies, DEADLY SKY est un shoot'em up où il vous faudra réduire à néant huit autres adversaires. La réalisation est assez impressionnante et, comme d'hab', la 3D calculée en temps réel est de rigueur.



Center Ring Boxing (Saturn, Playstation, fin d'année).



La 3D est utilisée à foison et les angles de caméra disponibles sont nombreux.



MD. Jim peut toujours se servir de son corps pour fouetter, mais bien d'autres surprises vous attendent au tournant.



# ACCLAIM

## DES JEUX TOUS AZIMUTS

*C'est la première fois qu'Acclaim est présent à l'ECTS! Vu le nombre de jeux annoncés par cet éditeur, on ne peut que s'en féliciter. Sur le stand, nous avons pu voir...*

**A**LIEN TRILOGY, largement inspiré de la trilogie cinématographique d'"Alien", ce jeu "à la Doom" en 3D temps réel va vous permettre d'exterminer des hordes d'aliens dans les 18 niveaux du vaisseau et de la célèbre planète LV-426. Un univers en trois dimensions fourmillant d'aliens sur les 32 bits, ça fait comme un creux à l'estomac... Rien à voir avec la drôle de table de D'S DINING TABLE, qui vous fera pénétrer dans un jeu d'aventure - reprenant le principe de Myst - tout en images de synthèse précalculées. C'est beau, et l'aventure fera appel à vos talents de stratège, d'autant plus que plusieurs fins sont possibles. On apprécie l'ambiance un peu gore de ce jeu prévu sur Saturn et Playstation pour février 96. Ne réfléchissez plus et contentez-vous de tirer avec REVOLUTION X, un shoot'em up sur fond de musique rock d'Aerosmith. Cinq niveaux de tir non stop de la Californie à l'Angleterre et un parcours non linéaire. Autre hit attendu, BATMAN FOREVER qui sortira fin 95 sur Saturn et Playstation avec la Batmobile! Dans un genre différent, ça boxe à fond avec FOREMAN FOR REAL, qui vous oppose aux 20 meilleurs boxeurs du monde, dont "Big George" lui-même. Un jeu prévu sur SNIN et MD pour l'été 96. Vous préférez la baston? MORTAL KOMBAT II sort cet automne dans sa version 32 bits, avec quelques combattants supplémentaires et plein de nouveaux coups. MK III CHAMPIONSHIP est en projet pour l'Ultra-64. Côté catch, WWF WRESTLEMANIA sort cet hiver sur SNIN, MD, 32X, Saturn et Playstation. Dans un autre genre, celui des adaptations de comics, Acclaim annonce la sortie de SPAWN sur SNIN et de VENOM/SPIDER-MAN: SEPARATION ANXIETY sur SNIN et MD, pour la fin d'année.



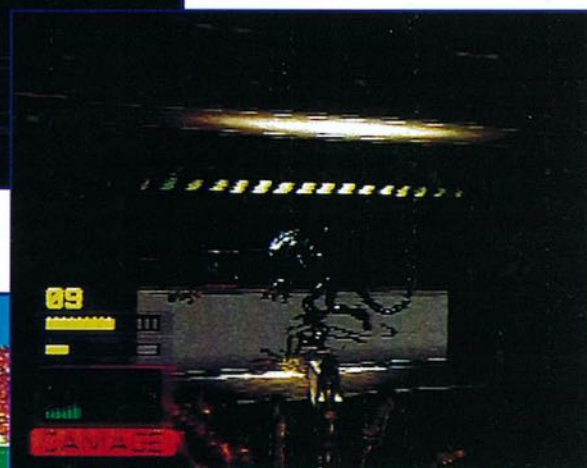
Alien Trilogy (Saturn, début 96).



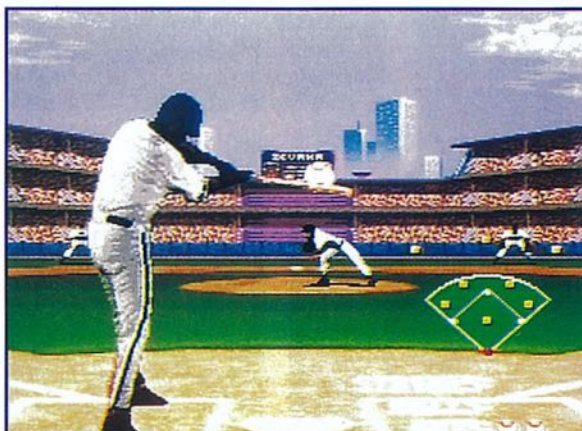
Revolution X (Playstation, fin 95).



NFL Quarter Back Club '96 (32 bits, fin 95).



Alien Trilogy (Playstation, début 96).



F.T. Big Hurt Baseball (tous supports, fin 95).



D's Dining Table (Saturn, février 96).

## DIGITAL PICTURES

Réputé pour ses films interactifs, l'équipe de Digital Pictures a rejoint Acclaim, qui compte sur ses talents pour tous les futurs jeux du genre. C'est ainsi que MAXIMUM SURGE, une aventure futuriste sur fond de guerre nucléaire, est annoncé sur Saturn pour janvier prochain ainsi que CORPSE KILLER GRAVEYARD EDITION (du shoot sur des zombies) et DOUBLE SWITCH (un Night Trap de luxe). SUPREME WARRIOR sur Saturn est prévu quant à lui pour avril 96. On peut espérer que ce sera mieux que sur MCD...



*Las! Comme d'habitude, nous avons bataillé des heures durant pour récupérer plus de pages. Et, comme d'habitude, nous nous sommes fait gentiment rembarrer. Qu'à cela ne tienne, voici en treize encadrés une (petite) partie de la production pour les mois à venir. Ne vous en privez pas, on en a bavé!*

## WING ARMS

Sega, Saturn, shoot-them-up, fin 95.

En pleine Seconde Guerre mondiale, alors que les kamikazes se crashent sur les installations militaires, un homme (vous!) a décidé d'agir. Aux commandes de l'un des six types d'avion disponibles, vous allez fièrement survoler océans et terres pour protéger votre patrie. Usez de vos radars pour positionner vos objectifs, et shootez les contrevenants. Un jeu dans la droite ligne des "Têtes brûlées", particulièrement maniable mais peut-être un peu léger à la longue.



## MOTO X

Warner Interactive, Playstation, course de moto-cross, début 96.

Les courses de motocross sont à la mode, et la facilité d'utilisation de la 3D des nouvelles consoles n'est pas étrangère à ce phénomène. De nombreuses courses sont proposées – du Sahara aux immenses étendues enneigées de l'Alaska –, et vous pourrez même fabriquer vos propres terrains de "jeu". Votre bolide est customisable, et la possibilité vous sera offerte de jouer en réseau.



## STRIKER 96

Warner Interactive, Playstation, foot, fin 95

D'accord, la 3D est toujours de mise. D'accord, les footballeurs ont bénéficié d'une décomposition remarquable, et l'aspect visuel est léché. Mais la force de Striker 96 réside, tout comme les précédentes versions, dans sa jouabilité quasiment irréprochable. Construire une véritable action est donné à tout le monde, et ce n'est pas pour autant que le côté simulation – si cher à certains – a été oublié. Avec la foultitude de jeux de foot qui débarquent, vous auriez tort de ne pas jeter un œil à celui-ci.

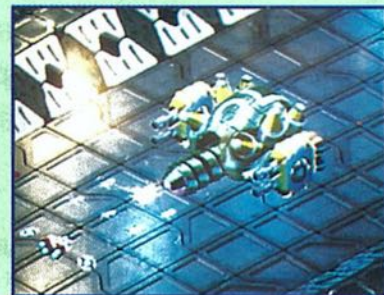


# EN BREF ON SCOOP EN TREIZE!

## VIEWPOINT

Electronic Arts, Saturn et Playstation, shoot-them-up, fin 95.

Les connaisseurs auront inévitablement reconnu ce titre, puisqu'il a longtemps été considéré comme une référence incontournable de l'univers des shoot-em-up. Son adaptation sur Playstation a donné lieu à un relouage complet (effets de lumière, images haute définition), et le résultat est saisissant. Espérons toutefois que les nombreux ralentissements dont était affublée la version bêta présentée ne passeront pas le cap de la version gamma.



## ACTUA SOCCER

Funsoft, Playstation, foot, novembre 95.

Actua Soccer est le premier produit de la gamme "Actua Sports" de Sunsoft. Bénéficiant – comme beaucoup du genre – d'animations sidérantes et d'un rendu en 3D dont on a maintenant l'habitude, Actua Soccer propose un choix d'équipes et de modes de jeu des plus intéressants. Jouer à plusieurs sera possible pour peu que vous disposiez du câble adéquat. Nous attendons de pouvoir le tester avant de vous en dire plus.



## WORMS

Ocean, tous supports 16 et 32 bits, action/réflexion, fin 95.

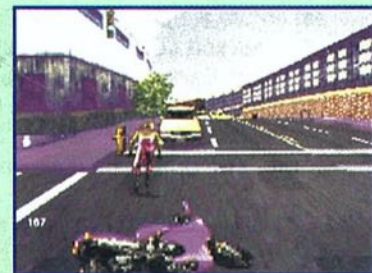
Né de l'esprit halluciné d'un programmeur de chez Team 17, Worms fut sans doute le jeu le plus délirant de ce salon. Dans le monde de ces braves petites bêtes, une seule règle: tuer ou être tué. Pas d'autre choix, il vous faudra réduire à néant par tous les moyens possibles tous les Worms présents sur les aires de jeu – aires qui se comptent par centaines de millions! Un principe simple mais efficace qui ne manquera pas de vous faire poiler de rire.



## ROAD RASH

Electronic Arts, Playstation et Saturn, course de motos, fin 95.

Après un tour du côté de la 3DO, Road Rash débarque sur Playstation et Saturn. On ne change pas une méthode qui gagne et les programmeurs de chez E.A. paraissent s'en tenir à cette maxime. Votre motard évolue dans de somptueux décors et ses armes sont toujours aussi ravageuses.



## THE FIREMEN

Human, Playstation, aventure/action, début 96.

Adapté du titre SNIN du même nom, The Firemen vous invite à revêtir la combinaison d'un pompier pour éteindre le feu qui se propage sournoisement dans un immeuble. Le jeu n'était que très peu avancé, mais il était possible de jouer à deux. A vos lances... Prêts? Éteignez!





## STAR TREK BEYOND THE NEXUS

Gametek, Game Boy, aventure, novembre 95.

La saga des Star Trek sur consoles est aussi inépuisable qu'au cinéma. Sur Game Boy, ce Star Trek est placé sous le signe de la variété avec des séquences de shoot-em-up en 3D et une partie aventure bien élaborée. L'esprit de la série a été conservé et les aficionados vont être aux anges.



## LONE SOLDIER

Sony, Playstation, shoot-tehm-up, début 96.

Il aurait pu s'appeler Rambo, avec sa tête de tueur et son arsenal digne des plus grands killers. On ne sait pas pourquoi il est là - lui non plus d'ailleurs -, mais le jeu est assez défoulant, avec pour seule et unique finalité d'exploser tout ce qui fait mine de bouger. Tout est en 3D et les quatre mondes à parcourir fourmillent d'ennemis en tout genre. Un défouloir pur et dur, pas mal réalisé du tout...



## JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK)

Infogrames, Playstation, aventure/action, octobre 95.

Jack is Back est en fait l'adaptation du jeu PC Alone in the Dark 2 sur Playstation. Les graphismes ont été améliorés grâce au Gouraud Shading appliqué sur tous les personnages et aux nombreuses séquences cinématiques qui ont été ajoutées.

1 000 animations en 3D, 230 décors, 600 objets modélisés... Rares sont les jeux du genre qui puissent se prévaloir d'une telle variété. Aurez-vous le cran d'accompagner le détective Carnby aux portes de l'enfer, et ce dès le mois d'octobre?



## SATO CITY

Merit Studios, Playstation, aventure, été 96.

Entièrement réalisé en images de synthèse (c'est la mode actuellement!), Sato City est un cyber-thriller captivant qui vous plongera dans un univers sombre et brutal. Ici, tout est fait pour vous en mettre plein les mirettes: séquences cinématiques époustouflantes, dialogues enregistrés par des comédiens professionnels, bruitages réalistes. Seule la Playstation était assez puissante pour donner vie à un tel jeu. Maintenant, il reste à voir si Sato City est un véritable jeu ou juste une belle démo de plus.



## SAMOURAI JUSQU'OU Iront-ILS?

Ils étaient là, ou plutôt elles étaient là, les trois belles attachées de presse déléguées par Samourai. Mais que faisaient-elles dans un salon réservé aux jeux micro et console? Ici, les mangas n'avaient a priori pas leur place, même s'ils sont très liés au monde des jeux vidéo. La réponse est simple: Samourai a franchi le pas et édite des jeux d'aventure coquins sur PC. Il y en a déjà qui bavent d'impatience à la rédaction - n'est-ce pas, Pandouille? A quand les versions console?



# SAMOURAI

LE NUMERO 1 EN EUROPE



MANGAS

AIR-SOFT GUNS

GOODIES

K7 VIDEOS

CARDS

JEUX VIDEOS

LASERCARDS

CONSOLES

RAMICARDS

PSX/SATURN/SFC

POSTERS

GUNDAM

CDs AUDIO

ART BOOKS

CD-ROM / LCDs GARAGE-KITS

### MAGASINS

SAMOURAI 42, 42bis, 44, rue de Maubeuge - 75009 PARIS

TEL : (1) 42 81 95 18

KATIKA 2, Avenue Jean-Jaurès - 91210 DRAVEIL

TEL : (1) 69 42 41 41

SHÔ-GUN 16, rue de l'Union - 27300 Bernay

TEL : (16) 32 45 92 17

MARIMATH (Savigny s/Orge) TEL : (1) 69 05 57 82

TOKYO BABYLONE (Lyon St Priest) TEL: (16) 78 98 22 14

### GROSSISTE

### UPC

TEL : (1) 69 52 40 40

TEL : (1) 69 52 11 53

FAX : (1) 69 52 17 68

FAX : (1) 69 52 17 68



# SUPER NINTENDO REVIEW

**K**iller Instinct est l'ultime jeu de baston. Poussant le principe de Street Fighter II à l'extrême, il a développé des techniques de combat aussi difficiles que passionnantes. Une cartouche brûlante à ne pas mettre entre toutes les mains.

Killer Instinct est un jeu de combat qui reprend le principe de Street Fighter II. Il y a dix combattants, onze si on compte le boss. Chacun d'entre eux dispose de trois coups de poing et de trois coups de pied, différenciés par deux facteurs: la vitesse et la puissance du coup. Ils possèdent également des coups spéciaux qui se déclenchent par un mouvement au paddle, associé à un bouton. Ensuite viennent les Combos (enchaînements de coups imparables après la première touche), qui occupent une place très importante dans Killer Instinct. Il y a d'abord les Combos simples, permettant d'enchaîner trois ou quatre coups. Il est possible de prolonger ceux-ci grâce à des mouvements spéciaux (voir encadré). Certains personnages sont capables d'exécuter des Combos allant jusqu'à trente touches, voire davantage. Pour que les combats demeurent équilibrés, chaque combattant bénéficie d'un mouvement spécial, appelé Combo Breaker, qui permet d'interrompre un Combo. Ces Combo Breakers sont assez difficiles à placer car ils dépendent de l'attaque utilisée. Par exemple, un Combo réalisé avec un coup de pied ou de poing faible est interrompu par un Combo Breaker utilisant un coup de poing ou de pied fort. Pour les débutants, une option laisse néanmoins la possibilité de sortir les Combo Breakers indépendamment du Combo concerné. Contrairement aux autres jeux de baston, les combats ne sont pas divisés en rounds mais dépendent de la barre d'énergie des joueurs. Lorsque sa barre de vie est épuisée, le combattant tombe puis se relève. A la seconde fois, il meurt. Le gagnant peut achever son adversaire par un Combo spécial, appelé Ultra Combo ou Fatalité (ici, un No Mercy). Un autre Combo, dénommé Ultimate Combo, permet d'enchaîner un Ultra Combo avec un No Mercy. Enfin, si le gagnant achève son adversaire sans avoir perdu sa première barre de vie, il peut l'humilier en le faisant danser au rythme d'une musique disco. C'est une Humiliation.



Consoles+ d'Or



Pour jouer en mode Turbo: lors de l'écran de confrontation (genre Cinder VS Jago), maintenez la pression sur la droite ou la gauche et appuyez sur tous les boutons de poing en même temps.

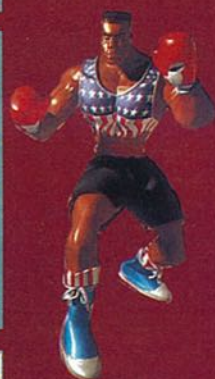


Pour faire le Combo Breaker de Glacius: Arrière, Avant + L, Y ou X.

# KILLER



Un No Mercy de Cinder: Arrière, Arrière, Arrière, Y.



L'Humiliation de Fulgore: Demi-Cercle de l'arrière vers l'avant et B.



## L'ART DU COMBO

A part les Combos de base, qui sont expliqués dans le manuel, il existe des Combos plus complexes qui nécessitent plusieurs mouvements au paddle. Pour les maîtriser, il faut en connaître la composition. Un Combo s'articule autour de trois parties: Opener + Linker + End Move. Un Opener est un mouvement qui initie le Combo. Un Linker permet de faire le lien entre un Opener ou un autre mouvement du Combo et un End Move sert à terminer l'enchaînement. Le manuel donne pour chaque combattant un Opener et quelques End Moves. A vous de trouver le reste. Rien n'empêche d'utiliser plus d'un Linker dans un Combo pour l'allonger.



Voici un Opener pour Sabrewulf (restez en arrière, Avant + Y)...



... suivi d'un Linker (Coup de pied fort, ou A)...



... et achevé par un End Move (restez en arrière, Avant + A).



# REVIEW

# INSTINCT



**JAGO**

Pour faire une boule de feu jaune au lieu d'une verte avec Jago: maintenez la pression sur L, Demi-Cercle vers l'avant, puis relâchez L.

Dans un No Mercy, Orchid montre ses seins: Arrière, Avant, Avant, L (quand vous êtes assez proche).



**ORCHID**



Pour manger l'adversaire avec Riptor sur un No Mercy: Demi-Cercle de l'arrière vers l'avant, Y.



**RIPTOR**

L'Humiliation de Sabrewulf: Avant, Avant, L.



**SABREWULF**



Un No Mercy de Fulgore: Demi-Cercle de l'arrière vers l'avant et X.

## PLUS DURE SERA LA CHUTE

Quand le décor le permet, on peut faire tomber son adversaire. Pour cela, il faut l'achever (quand sa barre de vie clignote en rouge) par un Ultra Combo.



Sur le toit de l'immeuble, terminez par un Ultra Combo...



... et votre adversaire se retrouve écrasé sur le trottoir, quelques mètres plus bas!

## AVIS

## ultimate!



**MARC**

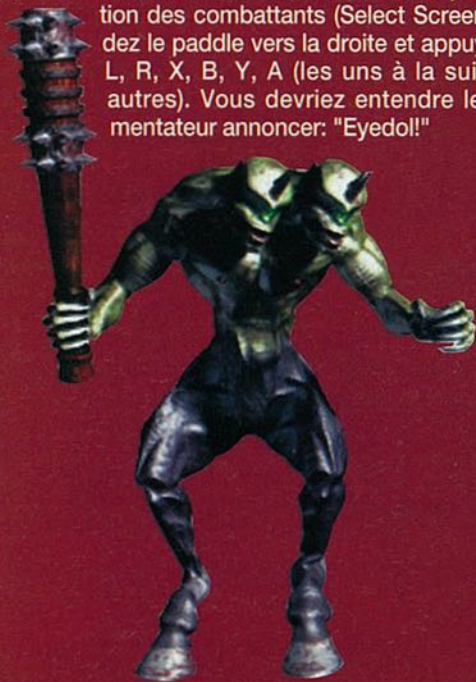
Parfait! Absolument parfait! A part quelques petites différences par rapport à la version arcade (zooms, Shadow Combos et quelques No Mercy en moins), cette conversion est fantastique. Killer Instinct est le meilleur jeu de baston, autant en arcade que sur Super Nintendo. Le système des Combos est démentiel et les tactiques de jeu sont incroyablement variées. Croyez-moi, les pros vont s'en donner à cœur joie. Pour les débutants, il est indispensable de passer de longues heures dans le mode Entraînement. Ne vous inquiétez pas: si certains Combos vous échappent, on vous expliquera tout en long, en large et en travers dans les prochains numéros.



# SUPER NINTENDO REVIEW

## EYEDOL

Eyedol est le seul boss du jeu. Si vous voulez jouer avec lui pendant un round, faites la manipulation suivante: sélectionnez Cinder et, à l'écran de présentation des combattants (Select Screen), gardez le paddle vers la droite et appuyez sur L, R, X, B, Y, A (les uns à la suite des autres). Vous devriez entendre le commentateur annoncer: "Eyedol!"



Il suffit d'un tip pour jouer avec Eyedol.

## AVIS

*oui, mais...*



## PANDA

Force est de constater que l'adaptation de Killer Instinct sur SNIN est une réussite. L'animation est très rapide et les graphismes assez convaincants... De plus, le jeu est bourré de petites astuces qui font les grands jeux! Cependant, je trouve regrettable que la course aux Combos aille si loin qu'il faut maintenant faire des manipulations proprement invraisemblables. Par ailleurs, c'est un jeu qui ne m'a jamais impressionné sur arcade... En toute objectivité, je dois donc bien reconnaître que c'est un excellent jeu, mais je n'ai pas envie d'y jouer: les personnages sont trop petits et il lui manque un je ne sais quoi de fun...



Un des No Mercy (Skeleton Grab) de la version arcade est absent de la version SNIN pour Spinal. A la place, il exécute la Rain Dance de Chief Thunder.

Chief Thunder est un bon choix pour les débutants.



Un No Mercy de Jago: Arrière, Arrière, Avant, Avant, Y.



## COMBO BREAKER

Le Combo Breaker permet essentiellement de briser le Combo d'un adversaire. Mais, une fois ce mouvement réalisé, le combattant accède à de nouveaux coups spéciaux: les Shadows Moves. Contrairement à la version arcade, ces mouvements ne sont pas suivis d'une ombre mais n'en restent pas moins efficaces.



Le Combo Breaker d'Orchid n'est pas difficile.



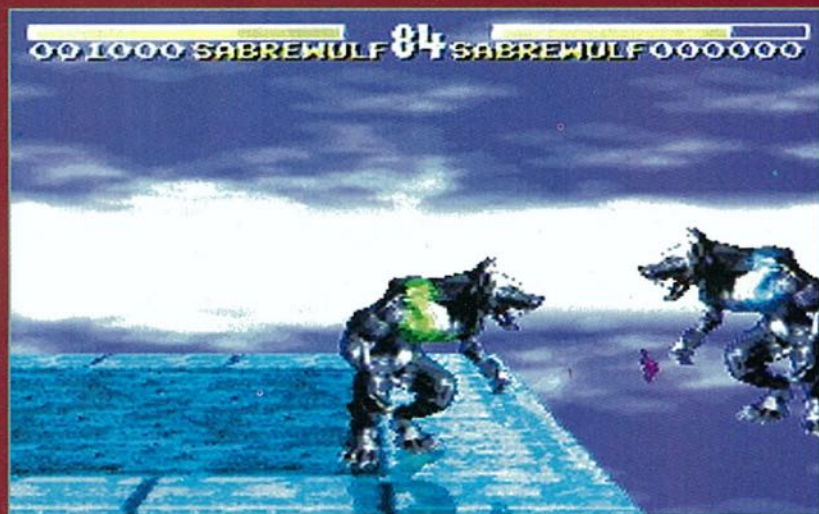
## REVIEW

### FEINTER POUR MIEUX FRAPPER

Il existe dans Killer Instinct des feintes qui sont appelées les mouvements de transition. Le principe en est simple: on commence par un coup spécial et on enchaîne directement sur un autre, ce qui a pour effet d'annuler le premier. L'adversaire s'attend à un coup spécial et s'en prend un autre en pleine poire!

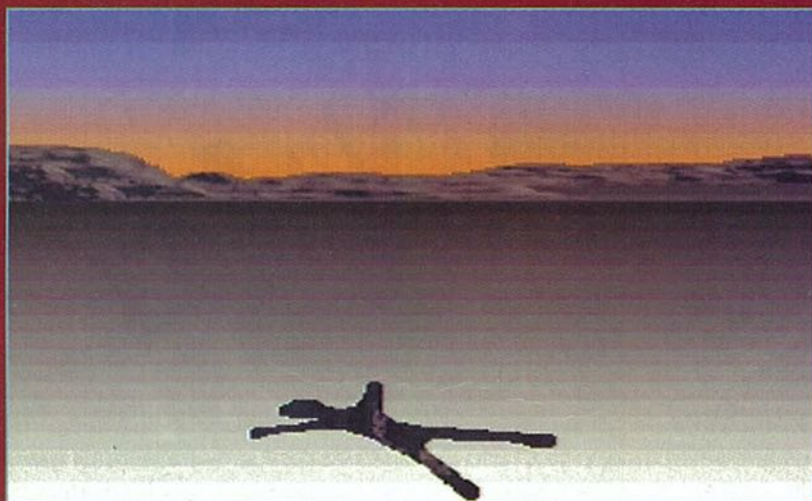
### SPECIAL STAGE

Pour accéder à ce niveau spécial, prenez le mode 2 joueurs, choisissez vos personnages et validez-les en appuyant sur Bas et B en même temps sur chaque paddle.



Dans ce niveau spécial, le moindre Combo fait tomber l'ennemi...

... et on a droit à une petite animation.



Un No Mercy de Sabrewulf: Arrière, Arrière, Avant, Y. Son adversaire se retrouve scotché à l'écran!



**ÉDITEUR: NINTENDO**  
**DISTRIBUTEUR: NINTENDO**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: EXCELLENT**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5**  
**CONTINUES: INFINIS**

**PRESENTATION 92%**

Les tableaux de présentation sont splendides et fonctionnels. Un must!

**GRAPHISMES 94%**

Encore une fois, Rare s'est surpassé. Graphiquement, Killer Instinct est une merveille.

**ANIMATION 91%**

Une animation "nickel chrome" et une variété incroyable de mouvements.

**MUSIQUE 90%**

Les mélodies imposent une ambiance sombre et lugubre.

**BRUITAGES 90%**

Les digitalisations vocales sont très convaincantes. La SNIN se surpasse.

**DURÉE DE VIE 96%**

Une profondeur de jeu phénoménale. Il faut plusieurs semaines pour maîtriser Killer Instinct.

**JOUABILITÉ 95%**

Tous les boutons du paddle sont mis à profit pour une jouabilité exemplaire compte tenu de la complexité du jeu.

**INTERET 96%**

LE meilleur jeu de baston sur SNIN. Tout simplement incroyable.



# NEO GEO REVIEW

**L**e premier King of Fighters apportait son lot d'innovations pour l'époque (1994), mais il laissait apparaître quelques faiblesses... qui ont été gommées pour cette nouvelle version!

King of Fighters 95 est un jeu de baston regroupant la plupart des héros des hits de la castagne sur Neo Geo. On retrouve ainsi les deux frères Andy et Terry Bogard, qui ont profité de Fatal Fury 3 pour apprendre de nouveaux coups! Les autres combattants ont, eux aussi, su tirer profit de leur année "sabbatique". Ils possèdent de nouveaux coups, dont les effets graphiques ont été améliorés. Le même travail a été fait sur les Furies, décoiffantes quoique difficiles à exécuter, notamment pour Kim Kaphwan. Quant aux décors, ils ont complètement changé: beaucoup plus grands (environ trois écrans de largeur), leur qualité graphique a décuplé, et ils sont tout bonnement magnifiques. L'animation n'est pas en reste: le jeu est beaucoup plus rapide, ce qui permet d'effectuer des enchaînements dignes de SF II. Une équipe a été supprimée, celle des basketteurs, au profit d'une bande de cogneurs (l'un d'eux ressemble d'ailleurs à un héros de manga, dans la veine de "Blues"). Une autre amélioration notable tient à la possibilité offerte au joueur de former lui-même son équipe, en piochant tel et tel personnages dans plusieurs équipes différentes. On peut ainsi jouer avec ses combattants préférés, excluant de l'équipe celui qui traîne sempiternellement la patte dans le staff de base! Enfin, il est possible d'esquiver les coups de ses adversaires ou encore d'augmenter sa puissance d'attaque en se concentrant. Ça, ce n'est pas nouveau, mais c'est toujours aussi agréable.

*Si vous abattez King d'un coup spécial, sa veste se déchire pour laisser apparaître son soutif!*



Les décors sont très beaux.



*Terry est dans une mauvaise passe, mais heureusement pour lui, son adversaire n'a pas chargé sa barre de puissance.*

## THE KING OF Fighters 95



Ce pauvre Cheub a fait long feu contre moi.

**AVIS**

**oui!**



**PANDA**

King of Fighters 95, il va beaucoup trop vite pour vous!

Oui, et plutôt deux fois qu'une! Ce jeu est un hit incontestable. D'ailleurs, j'ai toujours dit que la Neo Geo restait la bécane ultime pour les jeux de baston, et cela se confirme... Au placard la 3D, les digitalisations bidon d'acteurs manchots! Là, on est sûr qu'il n'y a pas de problème de jouabilité, les enchaînements sont parfaits, on en prend plein les yeux, et votre voisin plein la tête! En revanche, les habitués de la version 94 vont devoir s'adonner à un entraînement intensif car la puissance des divers personnages a été rééquilibrée. Par ailleurs, la rapidité de l'animation, largement augmentée, fait toute la différence avec la première mouture. Si vous êtes un adepte du splendide Fatal Fury 3, ne jouez pas à ce



## Y'A DE LA FURY DANS L'AIR

Reprenant le célèbre système de Fatal Fury, KoF 95 propose des Furies que vous pouvez exécuter lorsque vous n'avez plus beaucoup d'énergie ou si votre Power a atteint son maximum.

*La puissance du Panda est sans limite, mais il est magnanime. Allez, Gia, fais pas cette tête!*



Marc n'a pas résisté à la première de mes attaques. Terry Bogard n'est vraiment pas au mieux de sa forme dans cette version.



Les effets spéciaux ont été améliorés: ils sont désormais beaucoup plus impressionnants que dans l'ancienne version



Si vous arrivez à coincer votre adversaire dans un coin de l'écran et que vous lui portez cette attaque, il n'a quasiment aucune chance!

## AVIS



**PETER**

King of Fighters 95 est vraiment un super jeu. Pour tenter d'imaginer à quel degré d'excellence il est arrivé, c'est très simple: prenez King of Fighters 94, commencez par remplacer une équipe par une autre, puis améliorez le système des Furies et, enfin, n'hésitez pas à augmenter la rapidité du jeu. Vous obtiendrez alors King of Fighters 95! Le nouveau système de Furies est particulièrement bien pensé. Prenez par exemple Athena: sa furie consistait, dans la version 94, à créer des boules tout autour d'elle pour empêcher son adversaire de la toucher. Dans KoF 95, elle a toujours la possibilité de créer un champ de protection, mais elle peut en plus envoyer les boules sur son adversaire! La rapidité du jeu réveillera vos instincts de combattant, mais il faudra vraiment vous accrocher pour devenir The King of Fighters 95!

**oui!**



**ÉDITEUR: SNK**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: J**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4**  
**CONTINUES: INFINIS**

**PRESENTATION 85%**

Elle reste dans les classiques du genre. Sympa, mais sans plus...

**GRAPHISMES 95%**

Les décors sont si beaux que j'ai failli m'évanouir!

**ANIMATION 94%**

Elle est beaucoup plus rapide que sur l'ancienne version, et ça change tout!

**MUSIQUE 93%**

Excellente, comme d'habitude sur Neo Geo: déclinée sur le mode hard rock, elle soutient au mieux l'action.

**BRUITAGES 96%**

Des digitalisations vocales aux explosions, ils sont absolument nickel!

**DURÉE DE VIE 96%**

A deux, on peut jouer au moins un an... jusqu'au futur King of Fighters 96!

**JOUABILITÉ 92%**

Un peu d'entraînement est nécessaire pour assimiler les coups et enchaînements...

**INTERET 95%**

95% pour King of Fighters 95: logique, non?



## REVIEW

### PREMIÈRE URGENCE

Vous remarquerez vite qu'il est nécessaire d'apprendre à reconnaître les objets utiles. Soyez attentifs...

Avec cette bille rouge, vous deviendrez partiellement invincible. Très utile pour éclater les monstres sans se faire toucher.



Cette bille bleue est fort utile: elle vous donne 200 points de santé, c'est-à-dire le maximum. A ne rater sous aucun prétexte.



Cette trousse de pharmacie vous aidera à récupérer quelques points de santé (leur nombre varie suivant le niveau de difficulté choisi).



La fiole bleue, que l'on trouve un peu partout dans les niveaux, vous donne un point de santé.



Ce casque augmente votre capital d'armure d'un point. Ce n'est pas grand-chose, mais tout est bon à prendre.



Le fusil, que l'on trouve dans le deuxième niveau du premier monde, fonctionne mieux avec quelques cartouches.



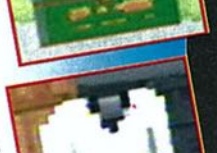
Assez rare, cette caisse de cartouches remplira d'un tiers le chargeur de votre fusil à pompe. Indispensable.



Le pistolet, arme primitive, fonctionne avec des balles. On en trouve partout dans les niveaux, notamment sur les Marines que l'on a descendus.



Cette caisse est remplie de munitions. En la prenant, vous ferez le plein de balles.



Cette combinaison blanche est indispensable pour pouvoir marcher sur les surfaces vertes radioactives.



En prenant ce missile, vous pourrez tirer une fois de plus avec votre Rocket Launcher.



Cet objet, très rare, vous donne tout le plan du niveau ainsi que tous les passages secrets.



Tiens, que vient faire un tonneau ici? En tirant dessus, il explosera, ainsi que tous les monstres alentour. Visez bien.



Qui aurait pu imaginer un jour voir tourner Doom sur Super Nintendo? Ce jeu qui a fait ses classes sur PC, Mac, Jaguar et Megadrive 32X arrive en force sur la console de Nintendo. Un exploit devenu réalisable grâce au Super FX2, véritable turbo pour les animations 3D. Explications.

Doom repose sur un système de jeu très simple: vous incarnez un Marine américain chargé de sauver le monde des griffes du Mal (rien que cela). Pour cela, vos supérieurs vous envoient au cœur du quartier général des forces ennemies. Votre mission consistera à arpenter chacun des niveaux de la base à la recherche de bonus et de passages secrets. Bien évidemment, vous ne serez pas seul dans les méandres des couloirs: des monstres et des soldats armés jusqu'aux dents vous attendent de pied ferme. Ne connaissant pas la pitié, les uns comme les autres se feront un plaisir de vous réduire en cendres. Un conseil, laissez vos bons sentiments au vestiaire et dégainez le premier. Doom est en effet un hommage sanglant au cinéma le plus gore, à la violence la plus stupidement gratuite. Pour une fois dans un jeu sur Super Nintendo, pas



Dans certaines parties des labyrinthes, vous trouverez des blocs en mouvement. Passez dessous au moment où ils descendent et vous mourrez écrasé. Un bon timing est nécessaire.

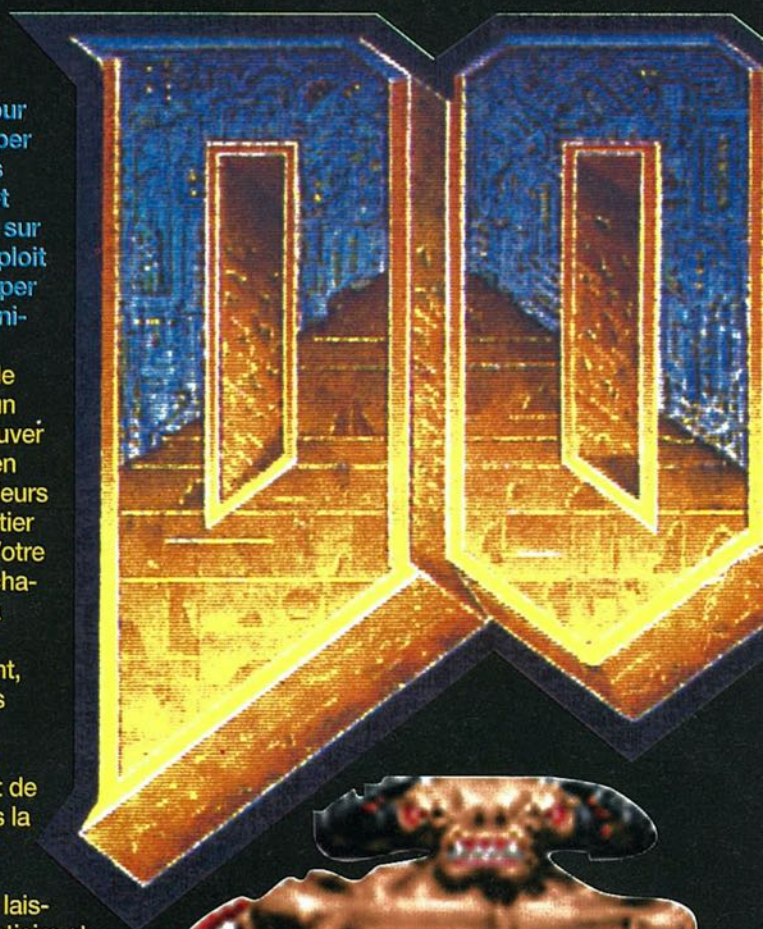
### AVIS



NIICO

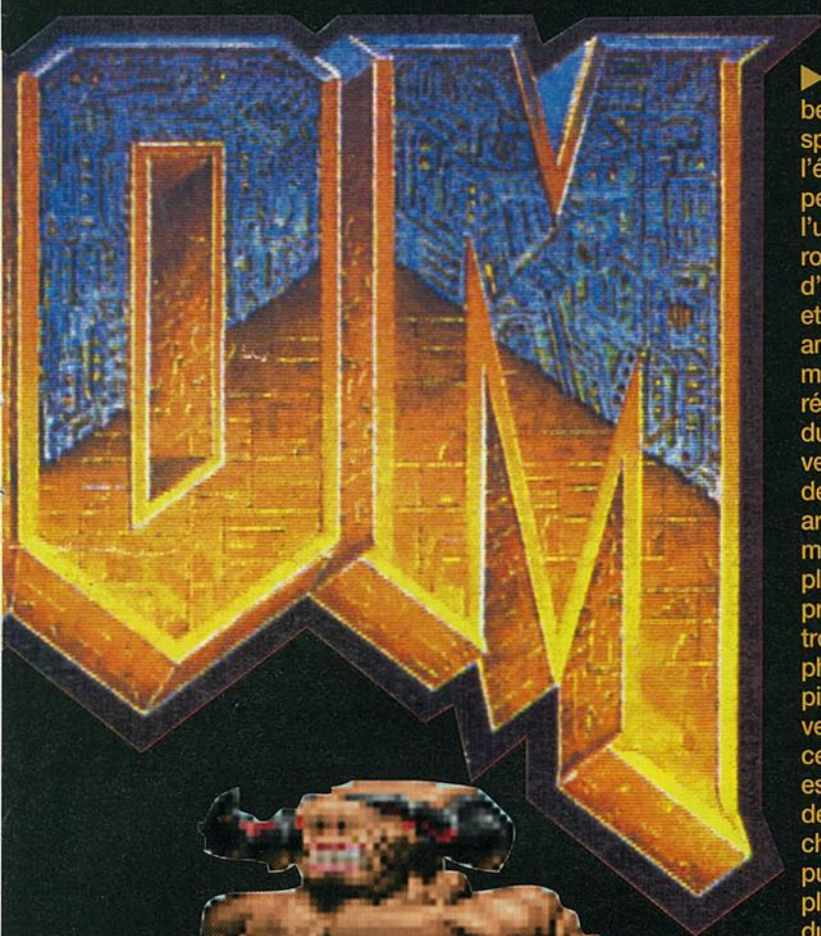
### oui... sous la torture!

Les programmeurs ont fait de gros efforts pour rendre Doom sur SNIN le plus agréable possible. Ils ont rempli dans leur intégralité les trois premiers mondes, soit vingt-deux niveaux des versions précédentes. Les passages secrets n'ont pas changé et sont toujours aussi nombreux. Grâce au Super FX 2, les animations sont fluides et rapides. Seuls les graphismes, franchement laids, sont décevants. On a l'impression de voir de gros cubes de couleur posés les uns sur les autres. De ce côté-là, c'est donc raté (tip: si vous jouez à 30 mètres de l'écran, vous ne verrez pas trop les pixels!). Il est aussi regrettable que l'on n'entende pas les ennemis lorsqu'ils vous tirent dessus. On perd de l'énergie sans savoir pourquoi, et c'est très irritant... Pour un peu, j'en jetterais la console par la fenêtre. Prévoyez donc des calmants et un verre d'eau avant de vous lancer dans Doom. Ah! j'oubliais: il est impossible de jouer à Doom à plusieurs... Peut-être qu'avec Doom II, un jour...





## REVIEW



A tout instant de la partie, il est possible de faire apparaître la carte du niveau dans lequel vous évoluez. Très pratique.

► besoin de Cheat Mode ni d'astuce spéciale pour voir le sang couler à l'écran. Ici, vous ne pourrez y échapper: dès qu'un ennemi est touché par l'une de vos balles ou l'une de vos roquettes, il s'effondre dans une mare d'hémoglobine, la cervelle en miettes et les tripes étalées sur le sol. Pour les amateurs, je conseille tout particulièrement les combats à la tronçonneuse, réjouissants d'abjection. Si, au départ du jeu, vous n'avez qu'un simple revolver, vous vous constituerez, au rythme de votre progression, un véritable arsenal de guerre: fusil à canon scié, mitraillette, lance-roquettes, fusil à plasma, tronçonneuse... Rambo peut prendre un repos bien mérité, il a trouvé un digne successeur. Les graphismes, bien que très (voire trop) pixélisés, sont fidèles aux précédentes versions, et pour une Super Nintendo, ce n'est déjà pas si mal. L'animation est fluide et ce grâce à l'accélérateur de calculs: le Super FX2. Véritable chef-d'œuvre de technologie, cette puce permet d'afficher et d'animer plus rapidement à l'écran les décors du jeu. Doom surclasse Wolfenstein 3D, son frère cadet de quelques années, et s'impose comme le meilleur jeu du genre sur Super Nintendo. Amateurs de Bella Lugosi et d'hémoglobine fraîche, ce jeu est fait pour vous.

### INTERRUPTEUR

Les interrupteurs sont nombreux dans le jeu. En les enclenchant, vous ferez apparaître des passages secrets, ou encore des passerelles menant à de nouvelles parties du labyrinthe.



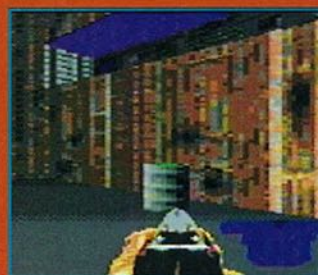
Interrupteur en forme de levier.



Dans les niveaux des mondes 2 et 3, les interrupteurs ont la forme de crânes humains. Très beau.



Interrupteur rouge, normal.



L'armure bleue porte votre capital de points d'armure à 200.

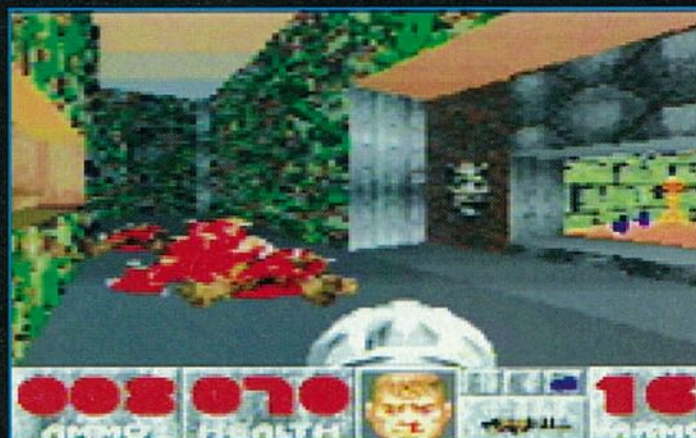
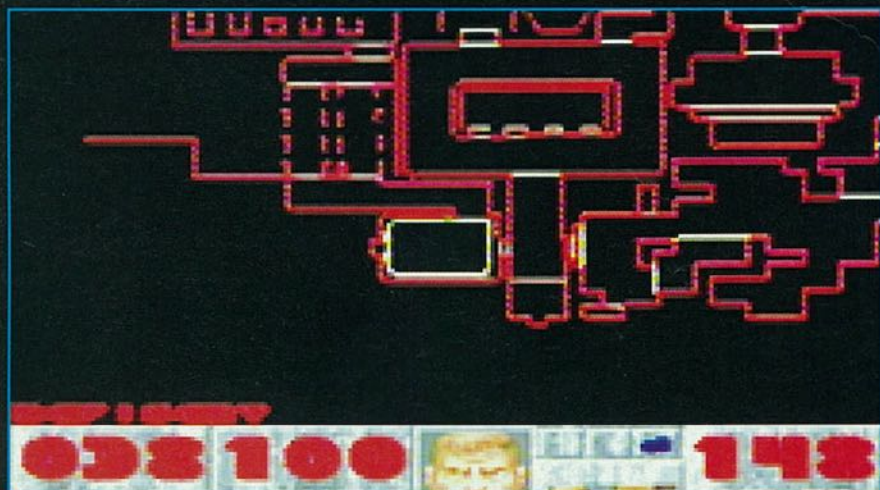
### ARMURES ET PROTECTION

Bien que l'aventure soit censée se dérouler dans un futur proche, il est possible de récupérer dans les labyrinthes du jeu deux types d'armure. Elles vous aideront à vous protéger en partie des tirs ennemis.



L'armure verte hausse votre capital de points d'armure à 100.

Il n'est pas rare que, après votre passage, les couloirs soient repeints en rouge. Débrouillez-vous pour que ce ne soit pas de votre propre sang.





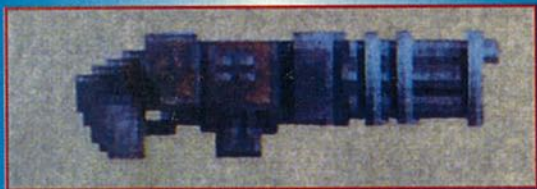
# REVIEW

## ARSENAL DE GUERRIER

Nombreuses sont les armes dans Doom. Cependant, vous ne les trouverez pas toutes tout de suite. Passage en revue.



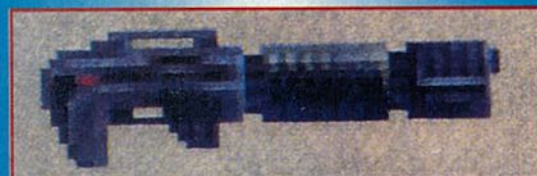
Le fusil est l'arme idéale pour détruire la plupart des monstres. C'est mon arme préférée.



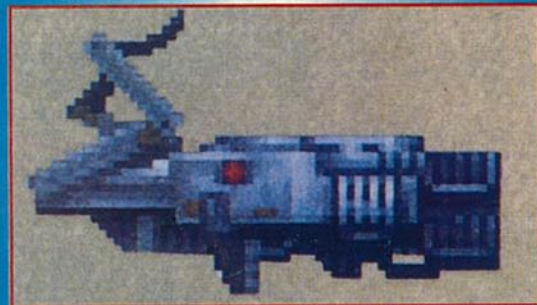
A raison de dix balles à la seconde, la mitraillette risque de faire pas mal de dégâts chez l'ennemi.



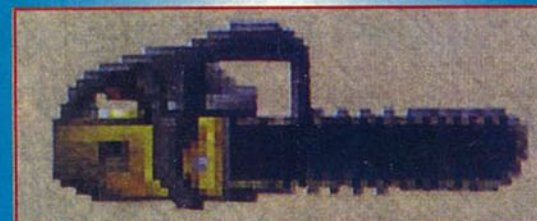
Le Rocket Launcher vous sert à lancer des missiles. Attention cependant à ne pas rester trop près du point d'impact, vous en perdrez des points de santé.



Le Plasma Rifle est une arme puissante. Les boules d'énergie bleue qu'il dégage font mal, très mal aux ennemis.



De loin l'arme la plus puissante du jeu. A son point d'impact, les monstres explosent aux quatre coins de l'écran.



La tronçonneuse est une arme étonnante. Les ennemis touchés se décomposent en lambeaux de chair! Gnark, gnark, gnark!



A chaque nouveau niveau franchi, votre progression s'affiche sur la carte du monde dans lequel vous évoluez. Pas vraiment utile, mais tellement plus sympathique.



Voici la sortie de l'un des labyrinthes.



Certains décors des labyrinthes rappellent que le boss de fin de monde n'est jamais loin. Ce n'est pas cette sale bestiole rouge à vos côtés qui vous freinera dans votre course vers la sortie.



Quand vous portez la combinaison antiradiation, l'écran est vert. Vous pouvez alors vous déplacer sur les surfaces radioactives sans danger.

Les effets de lumière sont diablement bien rendus: lumières clignotantes, rayon de soleil... Ambiance surnaturelle garantie.





## REVIEW

### DES BÊTES AFFREUSES ET MÉCHANTES

Les monstres sont extrêmement nombreux dans Doom. Leur résistance et leur armement varient. De toute manière, il est préférable de ne jamais leur laisser le temps de tirer en premier.



Le Cacodemon est un ennemi volant. A votre vue, il lancera des boules de feu destructrices. Il est aussi très résistant. Dangereux, donc.

Le Marine est un ennemi que l'on trouve partout dans le jeu. Il n'est pas résistant et l'on en vient facilement à bout.



Le Baron of Hell, comme son nom l'indique, est un ennemi sorti tout droit de l'enfer. Il tire des boules vertes qui infligent beaucoup de dégâts. Essayez les missiles, il n'aime pas ça.



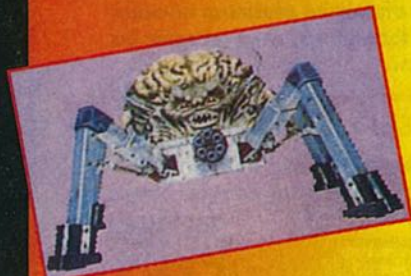
Un peu plus résistant que le Marine, le sergent ne devrait tout de même pas vous poser de problème.



Le IMPS est une sorte de "ghoul" qui tire des boules de feu. Assez résistant, il devient dangereux quand il attaque avec des petits camarades.



Le Cyberdemon est de loin le monstre le plus difficile à tuer. Il tire des missiles à gogo. Une parade existe: le BFG 9000.



Les Demons sont des ennemis coriaces mais peu dangereux. Restez à distance et visez entre les deux yeux.



Ces crânes volants sont en fait des âmes perdues (Lost Souls). Leur force vient de leur vitesse de déplacement.



Le Spider Demon est très dangereux. Ce cerveau qui se déplace sur des pattes d'acier est très rapide et coriace.



Dans les niveaux des mondes 2 et 3, les ennemis attaquent en groupe. Une parade: prendre une arme puissante et tirer dans le tas.



Il existe, dans un certain niveau, une porte en forme de croix renversée... C'est le signe du diable. Ne la touchez pas, elle est radioactive.



Aller chercher la combinaison antiradiation relève ici de l'exploit: au moindre faux pas, vous chuterez!

### AVIS

oui!



A.H.L.

Soyons clairs: Doom est génial. C'est tout ce que j'aime, un jeu subtil, tout en finesse: on tire sur tout ce qui bouge et c'est un véritable plaisir de voir les ennemis s'écrouler en perdant leurs tripes, ou encore d'écouter le doux son de la tronçonneuse quand elle commence à leur attaquer les os... Quel raffinement! Ce qui est éclatant dans ce jeu, c'est que l'on s'y croit vraiment. Moi, en tout cas, je le vis intensément, le Doom, à tel point qu'il m'arrive de me jeter sur le côté pour éviter le projectile que m'envoie un monstre surgi au détour d'un couloir. J'ai fini ce jeu sur PC, sur Jaguar et sur 32X, et maintenant je sens que je vais me le refaire encore une fois sur SNIN, d'autant plus que c'est indiscutablement la meilleure version console. En vérité, je vous le dis: que celui qui ne se précipite pas tout de suite chez son revendeur habituel pour acheter ce jeu soit condamné à errer les tripes à l'air pendant des siècles et des siècles... Quand je pense que l'on pourrait passer à côté du jeu le plus violent et le plus gore sur console, je le crois pas, ça!



## REVIEW

### LES CLÉS

Dans les labyrinthes, vous trouverez parfois des portes, dont le contour est de couleur spéciale: soit bleu, soit rouge, soit jaune. Pour les franchir, il vous faudra impérativement la clé, ou le crâne (selon le niveau), correspondant à sa couleur.



Cette clé, ou ce crâne, ouvre les portes de couleur bleue.

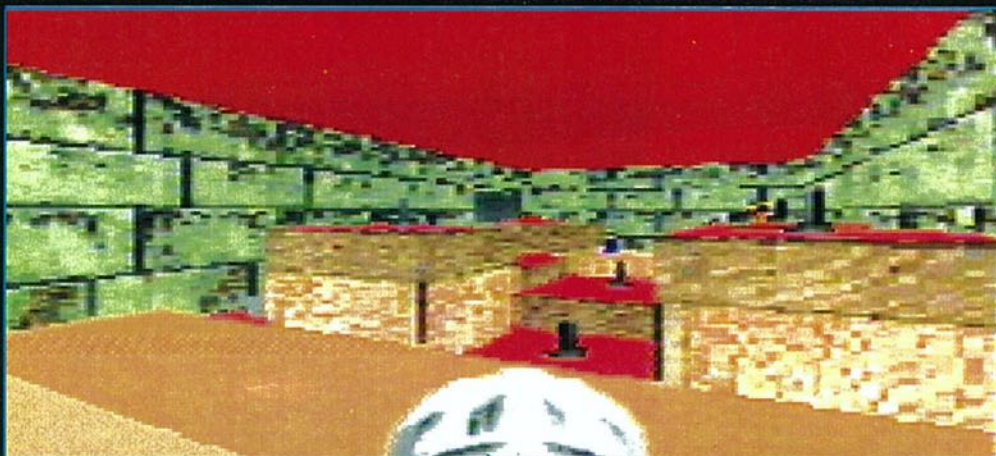


Cette clé, ou ce crâne, ouvre les portes de couleur rouge.



Cette clé, ou ce crâne, ouvre les portes de couleur jaune.

Certaines dalles du sol sont en mouvement. Attention, en marchant dessus, à ne pas vous faire écraser contre le plafond. Une solution: faites des aller et retour en courant droit devant vous, sans vous arrêter.



### AVIS

**oui!**



Pas de problème, Doom est excellent sur Super Nintendo! Certaines personnes à la rédaction ont été déçues car elles ont tout de suite fait la comparaison avec la version PC. Il ne faut pas comparer une machine qui coûte 10 000 francs avec

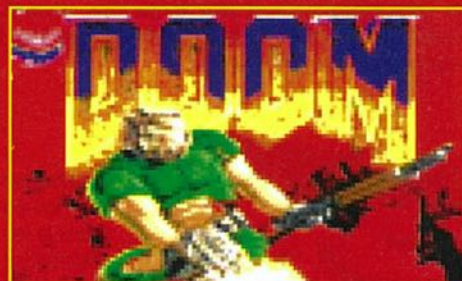
une SNIN, c'est ridicule! Je n'ai jamais vu un jeu comme Doom sur cette console, à part bien sûr son prédécesseur, Castle of Wolfenstein. Croyez-moi, si vous achetez ce jeu vous ne le regretterez pas, foi de testeur. Il est gore à souhait, l'animation est bonne et bien que les graphismes soient trop pixelisés, on y prend un plaisir fou. C'est vrai, il y a quelques petits défauts mais ça ne m'empêchera pas de l'acheter.



Les télétransporteurs, comme leur nom l'indique, vous transporteront à des endroits différents du labyrinthe. Un conseil, gardez un doigt sur la détente, car on ne sait jamais où on va débarquer...



Comme ils sont vicieux, les programmeurs: ils ont placé de la lave devant cette porte, qui ne s'ouvre qu'avec une carte rouge. Perte de points de santé garantie.



**ÉDITEUR: OCEAN**  
**DISTRIBUTEUR: OCEAN**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**ACTION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: ASSEZ BON**  
**DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5**  
**CONTINUES: OUI**

### PRESENTATION 65%

Un écran-titre assez sympa mais pas de démo de jeu et des options insuffisamment riches.

### GRAPHISMES 70%

Les décors, tout comme les ennemis, sont énormément pixelisés. Un effet de mosaïque très moche.

### ANIMATION 88%

Grâce au Super FX2, puce accélératrice intégrée à la cartouche, les mouvements sont fluides.

### MUSIQUE 90%

Un thème différent par niveau. De plus, ils sont de très bonne qualité.

### BRUITAGES 75%

Le bruit de la tronçonneuse est complètement raté. Pas assez de bruitages.

### DURÉE DE VIE 88%

Les trois mondes divisés en plusieurs niveaux vous retiendront longtemps, sans compter les passages secrets...

### JOUABILITÉ 89%

La prise en main est immédiate, mais on reste parfois bloqué contre un mur sans pouvoir bouger!

### INTERET 92%

Doom sur Super Nintendo est dans l'ensemble une réussite. Dommage que les graphismes soient quelque peu ratés.



# REVIEW

**AVIS**

*oui, mais...*



**ELVIRA**

Faire un jeu avec la mascotte des prochains J.O., ça fait un peu coup de pub... Mais il faut avouer que US Gold s'en sort pas mal avec ce petit jeu de plates-formes relativement bien pensé: Izzy est doté d'une bonne animation et, entre sa panoplie de mouvements de base et ses métamorphoses de sportif, il a plus d'une corde à son arc. Par ailleurs, le jeu recèle bon nombre de passages secrets que vous aurez plaisir à découvrir. Cependant, l'objectif est vraiment d'une grande simplicité et les niveaux ne sont pas difficiles. Un jeu à réserver donc aux débutants et aux jeunes joueurs, les autres risquant de se sentir frustrés.

# IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS



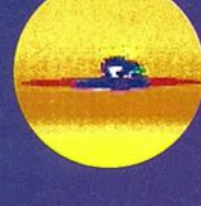
Izzy, la mascotte des prochains Jeux olympiques d'Atlanta 1996, est la vedette d'un jeu de plates-formes simple et mignon. Son but: ramasser le plus d'anneaux olympiques par niveau. Ses atouts: une bonne forme physique et des options qui le métamorphosent en vrai sportif.



Tout commence en Grèce dans une contrée verdoyante aux fleurs rebondissantes et aux amphores cachées recelant divers bonus. Des œufs mystérieux tombent aussi des murs lorsqu'ils sont touchés par un saut de la mascotte. Ici, on trouve des flambeaux, là des explosifs meurtriers, à moins que ce ne soit un anneau d'or ou d'argent. Ce sont ceux-ci qu'Izzy doit ramasser en grand nombre pour monter sur le podium de fin de niveau. Il faut donc fouiner partout pour découvrir le plus de bonus possible et les nombreux passages secrets du jeu. Pour cela, Izzy saute, court, fait des galipettes, de grandes enjambées... La mascotte des J.O. est sans conteste d'une grande souplesse et ses animations d'une fluidité honorable (même si, bizarrement, certaines séquences sont très ralenties).



Pour l'aider dans sa quête, vous dénicheriez des options de transformation: Izzy se métamorphosera en archer, en javelot, en chauve-souris (...), ce qui lui permet de progresser plus rapidement en détruisant les ennemis autrement que par un saut sur la tête. Pour une fois, il ne s'agit pas d'une opération publicitaire destinée à nous faire tester une daube: même si le jeu n'a rien de sophistiqué, il est bien réalisé et plaira aux jeunes joueurs.



Le flambeau sert de Continue au cours du niveau.



Un niveau-bonus où Izzy sillonne le ciel, transformé en fusée.

## TAKE IT "IZZY"

Lorsqu'il se "métamorphose" au sol, Izzy ne peut plus sauter, et ne peut donc plus attraper de bonus. Il lui suffit alors de toucher un drapeau rouge pour retrouver son aspect normal.



Sur son skate-board, Izzy fonce dans ce niveau de lave.



Attention aux piquants qui blessent les ailes de Bat-Izzy.



"Trognon" en joueur de base-ball: les ennemis en prennent pour leur grade.



**US GOLD/US GOLD**  
**PRIX: E**  
**1 JOUEUR/PLATES-FORMES**

**PRESENTATION** 83%

Un apprentissage des actions et une présentation des métamorphoses très intéressants.

**GRAPHISMES** 79%

Ils sont très simples mais variés et bien colorés.

**ANIMATION** 79%

Des actions d'une grande fluidité mais, de temps à autre, de gros ralentissements...

**MUSIQUE** 72%

Des thèmes comme vous en avez déjà entendu des dizaines...

**BRUITAGES** 72%

A part le doux "chlink!" des anneaux, rien ne se démarque vraiment.

**DUREE DE VIE** 80%

Les jeunes joueurs s'en satisferont aisément. Trois niveaux de difficulté proposés.

**JOUABILITE** 82%

Après un temps d'apprentissage, toutes les actions sont aisées.

**INTERET** 80%

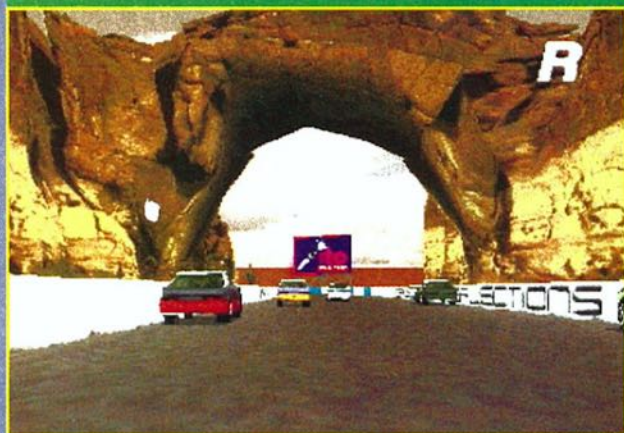
La mascotte est dotée d'actions variées mais le but du jeu est tout simple... Un jeu mignon à réserver aux tout petits.



# PLAYSTATION REVIEW

## RIEN QUE POUR VOS YEUX

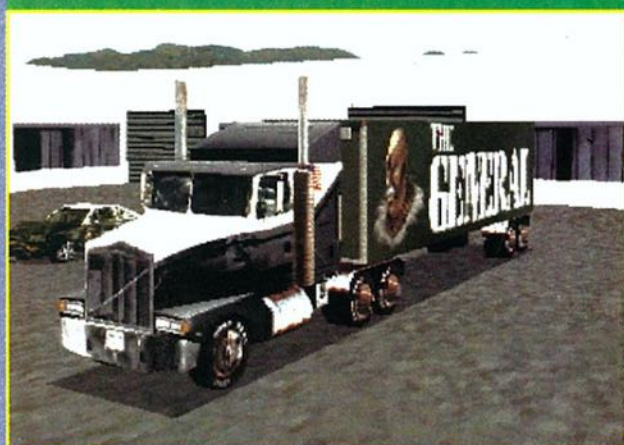
Avec Destruction Derby, Psygnosis, c'est incontestable, a voulu nous en mettre plein la vue. Chaque course, chaque recoin des circuits ou de décor sont l'occasion de nous offrir des images de toutes beautés. Le spectacle n'a pas lieu que sur la route !



Les textures utilisées pour les décors du jeu sont exemptes de reproche. Une qualité d'image encore jamais vue sur console !

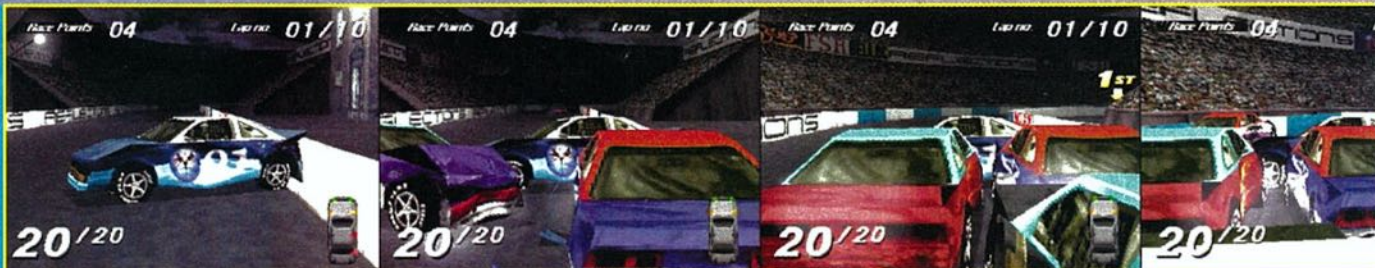


Ceux qui aiment les jolies formes de Pamela Anderson apprécieront un petit détour par la plage du circuit Ocean Drive. Les jolies femmes y sont nombreuses...



A l'occasion, passez par les écuries. On vous y présente les voitures ainsi que les semi-remorques dans lesquels elles sont transportées.

Les carambolages sont monnaie courante dans ce jeu. Nous avons voulu vous montrer ce qu'occasionnent les chocs successifs de plusieurs voitures sur votre bolide. Au final, votre voiture risque fort de ressembler à un tas de tôles...



Ça y est, on l'a ! Le jeu le plus attendu, ces derniers mois, sur Playstation, est enfin disponible. Avec des graphismes d'une beauté incroyable et une animation à couper le souffle, cette course de stock-car risque fort de cartonner, dans tous les sens du terme.

Le stock-car est un sport typiquement américain. Et qui dit américain, dit forcément spectacle. Sur des circuits généralement très courts et tortueux, quelques voitures rafistolées mais très puissantes s'affrontent afin de se disputer la première place du championnat. A la différence des courses de F1 – encore que, ces derniers temps, Schumacher et Hill me font mentir –, les contacts entre les différentes voitures sont admis, du moins tolérés. Inutile de vous dire que la puissance du moteur des voitures, additionnée au nombre important de concurrents sur la piste font qu'il y a pas mal de casse... Peu nombreux sont les concurrents qui parviennent à boucler les quelques tours de circuit prévus initialement. On ne compte plus les pneus crevés ni les radiateurs explosés. Destruction Derby vous offre cette chance rare : concourir avec le bolide de votre choix dans un championnat de stock-car. Cinq courses, au départ, sont proposées. De nouvelles feront ensuite leur apparition, au fur et à mesure que vous avancez dans les différentes saisons du championnat. De la plus simple, un anneau, à la plus délicate, une piste avec quatre croisements, il faudra tenter de terminer dans les meilleures places afin de remporter un maximum de points et, pourquoi pas, au final, devenir champion de la saison. Mais avant d'en arriver là, il faudra passer de longs moments sur les pistes d'entraînement et bouffer du volant à chacun de vos repas : un stock-car ne se conduit pas comme un Solex ! Ceux qui ne sont pas attirés par les championnats peuvent, s'ils le désirent, participer à la célèbre épreuve dite du "Destruction Derby", qui a donné son nom au jeu. Cette épreuve rassemble vingt voitures et se déroule dans une gigantesque arène. Deux choix s'offrent à vous. Le premier consiste à percuter un maximum d'adversaires afin de faire effectuer à leurs voitures des rotations à 360°. Plus les bolides sont détruits, plus vous remportez de points. Une fois que votre moteur a explosé, la partie se termine et votre nombre de points s'affiche à l'écran. Amusant. Le deuxième type d'épreuve consiste à survivre le plus longtemps possible dans l'arène, les dix-neuf autres voitures vous prenant pour cible. Tenir plus d'une minute relève de l'exploit. Excitant. A essayer impérativement. Maintenant que vous avez les clés de la réussite en main, mettez le contact et lancez-vous dans la course !

# DE





# DESTRUCTION DERBY



Dans la course intitulée Destruction Derby, c'est chacun pour soi et tous contre vous!



En fin de course, un mode Replay est proposé. Vous placez vos caméras où vous le voulez avec l'angle de votre choix. Une option démentielle et jusqu'alors inédite.

## AVIS

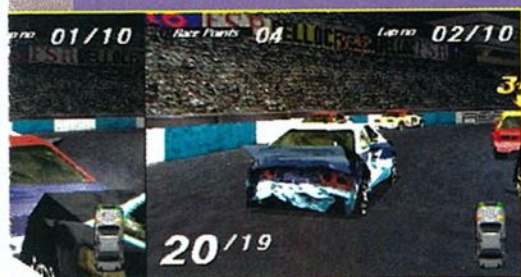
**oui!**



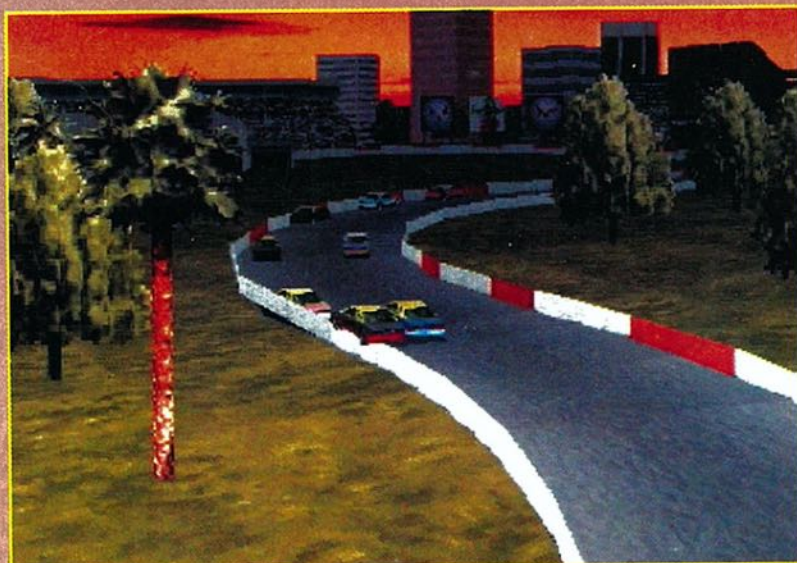
**NICO**

Jamais un jeu ne m'avait autant étonné: des graphismes de toute beauté, avec mapping de texture et en 3D, des bruitages poilants et un plaisir de jeu évident. Quel bonheur de se frayer un passage entre les voitures sans avoir peur de rayer la peinture, et de se défouler sans craindre de blesser les automobilistes: queues de poisson, coups dans les portes et dans les pare-chocs... tout est permis. Au cours de la partie, on voit sa voiture se détériorer petit à petit: portes explosées, pneus crevés, vitres brisées... De plus, je suis persuadé qu'un tip existe pour nous permettre de jouer avec un poids-lourd... Les mois à venir (et Switch) nous le diront sûrement. En mode 2

joueurs, le jeu devient encore plus passionnant. Seul problème: il faut deux télé, deux Playstation, un câble de liaison et deux CD de Destruction Derby. Quoi qu'il en soit, vous vous devez de posséder ce jeu, c'est un excellent investissement.



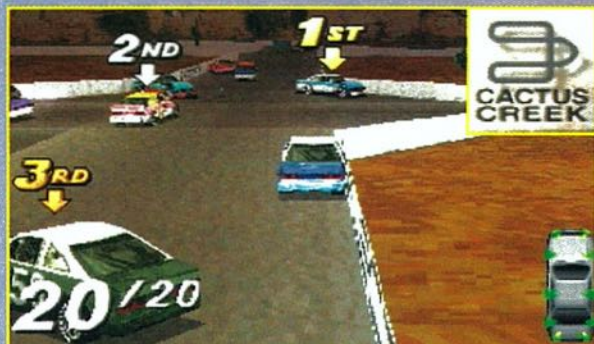
Grace au mode Ralenti, on apprécie mieux les chocs entre les voitures. Cette fumée noire indique que la voiture ne peut plus avancer, son moteur est cassé.



En mode Championnat, les circuits changent au cours des différentes saisons. Soit des portions de circuit sont ajoutées, soit vous prenez les circuits à l'envers.



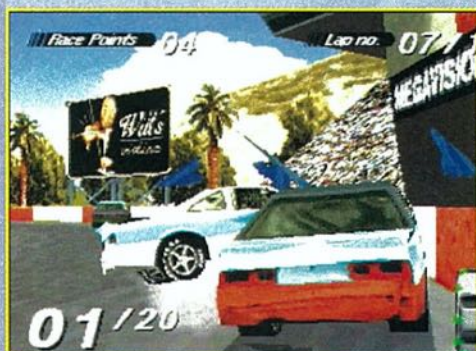
# PLAYSTATION REVIEW



Cactus Creek: l'unique difficulté de cette course a lieu au croisement des deux pistes. Une seule solution: foncez et croisez les doigts.



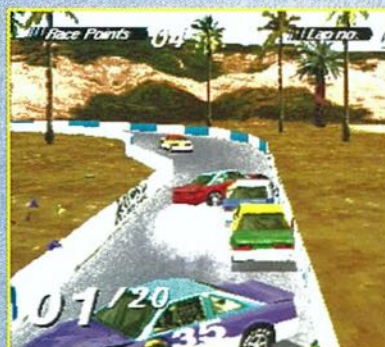
Attention, ici tout se complique. Cross Roads est une course dotée de deux croisements! Donc, en un tour de circuit, il y aura quatre intersections! Quatre bonnes raisons de ne pas en sortir indemne. C'est le circuit le plus difficile du jeu. Un conseil: débrouillez-vous.



Le Speedway est le circuit le plus simple du jeu. C'est la seule course où il n'y a pas de point chaud particulier. Il suffit de rester à l'extérieur de la piste et de ralentir un peu avant les virages. Aucun problème pour terminer en tête.

## POINTS CHAUDS

Chaque course proposée dans Destruction Derby dispose d'au moins un point chaud. Comprenez par là qu'il existe un point précis du circuit où la conduite devient très difficile, surtout quand les concurrents y sont nombreux. Ces endroits correspondent généralement à des engorgements ou à des croisements.



La course de Ocean Drive n'est pas très difficile. Seul le rétrécissement, le long de la plage, peut vous poser quelques problèmes. Si personne n'est devant vous, foncez. Dans le cas contraire, ralentissez et attendez que la circulation devienne fluide.



City Heat vous invite à conduire dans les rues d'une ville. La course se déroulant de nuit, la vision de la piste n'est pas excellente... La difficulté du circuit réside dans l'enfilade où il n'y a de place que pour une voiture... et vous êtes dix-neuf à vouloir y passer!

## Destruction derby

**ÉDITEUR: PSYGNOSIS**  
**DISTRIBUTEUR: SONY**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**STOCK-CAR**  
**2 JOUEURS (PAR CÂBLE)**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: OUI**

## PRESENTATION 90%

L'écran-titre n'est pas une réussite. Heureusement, les options sont claires et, pour une fois, utiles.

## GRAPHISMES 97%

Le mapping de texture sur les voitures est fabuleux. Les décors semblent réels. Du grand art.

## ANIMATION 95%

Les voitures, jusqu'à vingt simultanément sur l'écran, sont bien animées. Malgré quelques ralentissements, c'est impressionnant.

## MUSIQUE 90%

Thèmes techno à la mode. On aime ou on n'aime pas.

## BRUITAGES 90%

Bruits de tôle froissée et de verre brisé du plus bel effet. Le jeu y gagne en réalisme.

## DURÉE DE VIE 89%

Seul, le jeu peut lasser à la longue. En mode 2 joueurs, il vous mènera au bout de la nuit.

## JOUABILITÉ 90%

Seul Banana San n'est pas parvenu à maîtriser sa voiture: il n'a pas son permis.

## INTERET 93%

Destruction Derby est la plus belle simulation sur Playstation. Une référence pour longtemps.

## AVIS

oui!



**MARC**

Yaaah! je meurs! Créwindiou, il est dingue ce jeu! Bon, j'arrête de mettre des points d'exclamation mais quand même, quelle claque! (oups). Destruction Derby, c'est le fun à l'état pur. Je ne savais pas la Playstation capable d'un tel exploit. Ce jeu ferait même un carton dans les salles d'arcade, c'est vous dire. Bon sang, je n'en reviens toujours pas. Je me demandais, entre la Playstation et la Saturn, laquelle choisir. Avec Destruction Derby, mon choix est fait, et il est irrévocable: la Playstation. Si vous aimez la tôle froissée, les crashes à répétition, ce jeu est fait pour vous.



# NOVASTORM

## PLAYSTATION REVIEW



Dans Novastorm, les boss sont nombreux et tous plus beaux les uns que les autres.

N'hésitez pas à utiliser les boosters contre les boss (il n'y en a que pour eux!).

**A**près avoir fait ses armes sur PC, Novastorm tente sa chance sur Playstation. Ne vous fiez pas aux photos: malgré des graphismes somptueux, ce shoot-them-up en 3D précalculée est plutôt décevant.

Novastorm est un shoot-them-up en 3D précalculée. En clair, cela veut dire que votre vaisseau évolue dans un monde en 3D suivant une trajectoire forcée, un peu comme si vous regardiez un film. L'avantage, c'est que cela permet d'afficher des graphismes et des animations superbes. L'inconvénient, c'est que l'interactivité avec l'environnement est sérieusement limitée: vous devrez vous contenter d'éviter des obstacles. En effet, les mouvements du vaisseau sont totalement indépendants des mouvements du décor, même si on a généralement l'impression d'aller de l'avant (c'est déjà pas mal!). Pour ce qui est du jeu proprement dit, il consiste à détruire des vagues d'ennemis avant de rencontrer un boss de fin de niveau, toujours énorme et imposant comme il se doit. Novastorm reprend le principe du tir évolutif. Au début du jeu, le vaisseau est doté d'un simple tir peu puissant. Si une vague entière d'ennemis est décimée, un bonus apparaît à l'écran. L'effet de ces bonus est varié et cumulatif. Certains augmentent la vitesse, d'autres la puissance de feu, d'autres encore procurent une vie supplémentaire. Pour les passages difficiles, une option permet de booster les armes du vaisseau. Les nombreux niveaux sont regroupés dans quatre mondes et le tout tient sur deux CD. Il faut dire que les séquences cinématiques, superbes, sont nombreuses, et apportent une ambiance fantastique digne des superproductions hollywoodiennes.

### AVIS

**non !**

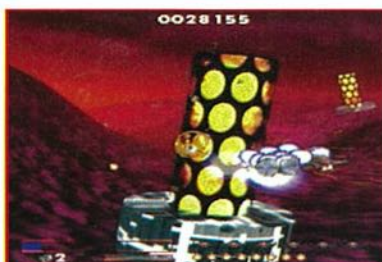


**MARC**

Novastorm, c'est de la poudre de perlimpinpin! Si on enlève les graphismes en 3D mappée et les animations fantastiques, on se retrouve avec un shoot-them-up plus que moyen. L'action est trop confuse et la perspective des tirs ennemis rend l'esquive difficile. En plus, les mouvements de caméra sur les décors sont trompeurs et on a parfois tout le mal du monde à éviter les obstacles. Il faut presque apprendre par cœur les déplacements pour être sûr de tout éviter. En mode Facile, c'est trop facile, et dans les autres modes, c'est trop dur. En plus, il n'y a pas de Continue. En bref, ce jeu est loin d'être à la hauteur de ses graphismes. Pour les amateurs de belles images seulement.



Les niveaux sont assez courts et les boss légion.



Certains objets du décor doivent être évités, comme cette barre de magma.



**PSYGNOSIS/SONY**

**PRIX: E**

**1 JOUEUR/SHOOT-THM-UP**

**PRESENTATION 90%**

Des séquences cinématiques hautes en couleur. On en prend plein les yeux.

**GRAPHISMES 94%**

Novastorm est irréprochable sur ce plan. Certains boss sont ahurissants.

**ANIMATION 92%**

Une bonne fluidité obtenue grâce à la Fractal Engine Technology.

**MUSIQUE 90%**

Le CD n'est pas en reste. Les mélodies sont toutefois noyées sous les bruitages.

**BRUITAGES 91%**

Amis du chaos, bonsoir! Explosions en tout genre à tout bout de champ!

**DUREE DE VIE 78%**

Malgré les deux CD, une fois l'effet de découverte passé, on se lasse assez vite.

**JOUABILITE 75%**

Elle est pour le moins limitée. En plus, le défilement de l'écran est parfois déconcertant.

**INTERET 75%**

Entre le jeu et la démo, Novastorm manque d'interactivité. Il est impressionnant mais, question fun, on est loin du nirvana.



# PLAYSTATION REVIEW

**P**renez le système de jeu de Virtua Fighter, transformez les combattants humains en robots et ajoutez une cuillère à soupe d'innovations: Zero Divide est né.

Vous avez le choix entre huit modèles de robot, très différents les uns des autres (certains ont même l'allure d'un scorpion ou d'un dragon). Tous disposent d'une ribambelle de coups spéciaux. Les manipulations pour les réaliser sont quasiment identiques à celles de Virtua Fighter. Ce n'est d'ailleurs pas le seul point commun de ces deux jeux. Il est par exemple possible, lorsque le robot adverse est au sol, de lui sauter dessus pour l'achever ou lui décocher un coup. Lorsque vous tombez hors du ring, vous vous écrasez lamentablement par terre, mais vous pouvez vous rattraper au bord et remonter! Projections et Combos sont au rendez-vous, et, l'animation étant très rapide, on peut enchaîner une dizaine de coups sans problème! Si vous gagnez tous les matchs en mode Normal, vous aurez droit au véritable boss de fin. Mais attention, vous ne disposerez alors d'aucun Continuer pour le vaincre. Tout au long du combat, selon l'endroit du corps où vous aurez encaissé des coups, vous risquez de perdre quelques membres... Enfin, votre robot peut continuer de se battre jusqu'à ce que mort s'ensuive. O, Panda, ceux qui vont mourir démembrés te saluent!



On dirait un peu le coup de coude d'Akira, non?

# ZERO DIVIDE

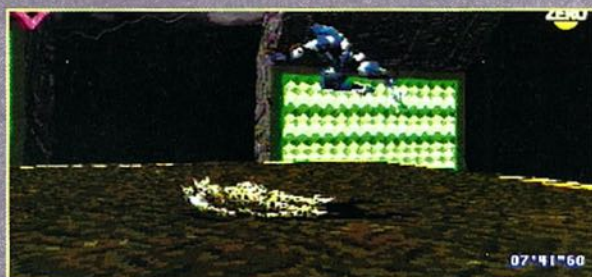
Ça ressemble à du Wolf, ça a le goût du Wolf, mais...



Le véritable boss!



Une prise de catch grec.



Un petit plongeon sur l'adversaire, histoire de lui dérouiller les boulons.



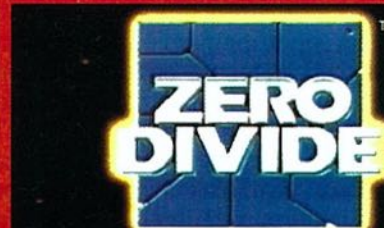
Les robots sont modélisés en 3D.

## AVIS *oui!*



## PANDA

A première vue, la ressemblance avec Virtua Fighter ne saute guère aux yeux, ne serait-ce que parce que les graphismes sont radicalement différents. Mais dès qu'on touche le paddle, cela devient évident. Zero Divide, avec quelques petites touches originales, n'en reste pas moins un très bon jeu, meilleur à mon avis que Toh Shin Den (sans parler de Tekken, que je n'ai jamais apprécié). Zero Divide est donc une bonne surprise: ça commençait à faire un bail que je n'avais pas vu un aussi bon jeu sur Playstation!



(C) 1995 ZOOM ALL RIGHTS RESERVED.

101 QUO

ZOOM/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COMBAT

**PRESENTATION** 65%

Le vide le plus total... Fainéants, les développeurs?

**GRAPHISMES** 90%

Les combattants bénéficient des dernières techniques pour leur réalisation graphique.

**ANIMATION** 96%

Incroyablement rapide pour ce genre de jeu. VF et Tekken font figure de tortues à côté!

**MUSIQUE** 85%

Pas mal, mais peut faire mieux.

**BRUITAGES** 85%

Sans digitalisations vocales, mais de facture réaliste.

**DUREE DE VIE** 86%

En solitaire, le jeu est facile, hormis le dernier boss, très coriace. A deux, c'est la franche rigolade.

**JOUABILITE** 88%

Il faut découvrir tous les coups et Combos pour bien maîtriser Zero Divide.

**INTERET** 90%

Un bon clone de Virtua Fighter, mais l'élève ne dépasse pas encore le maître...





N° 30



N° 31



N° 32



N° 33



N° 34



N° 35



N° 36



N° 37



N° 38



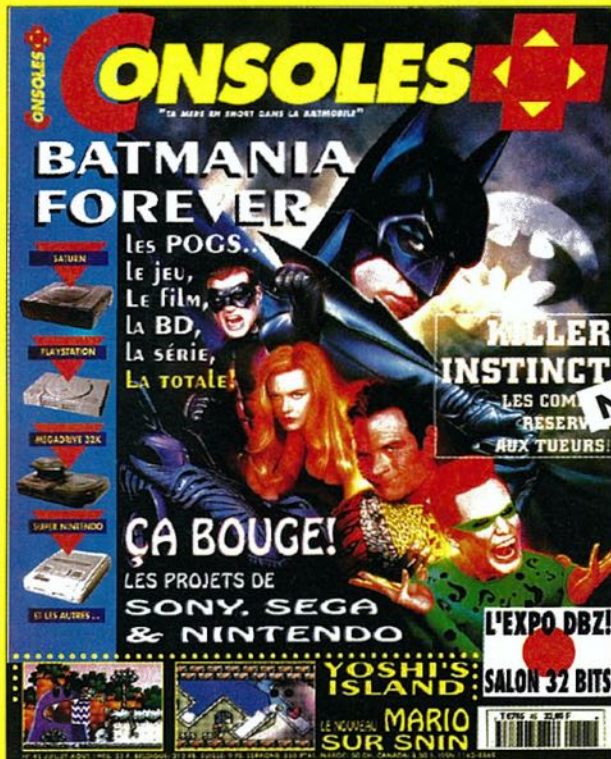
N° 39



N° 40



N° 41



N° 45



N° 42



N° 43



N° 44



À RETOURNER À : CONSOLES+ B.P. 53 - 77935 PERTHES CEDEX

Je commande le ou les numéros de **CONSOLES+** suivants :

N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐  
N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐ N° ☐

Je vous adresse la somme de 39F\* x ..... = ..... F (\* dont participation aux frais)

par : Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ de ..... F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 5 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :  (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine



anciens numéros



# WIP EOUT

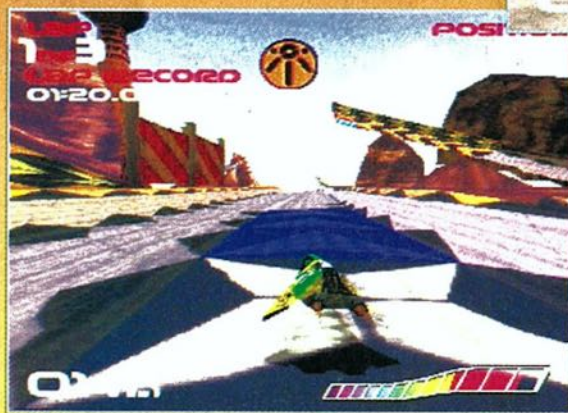
Réalisé par l'équipe de Psygnosis basé à Liverpool, WipEout est un astucieux mélange de Crash'n Burn et de F-Zero. Une course futuriste démoniaque qui marquera l'histoire de la Playstation. Encastré dans l'un des huit bolides disponibles, vous allez pouvoir participer aux dix courses les plus saisissantes de votre expérience vidéoludique. Mais, avant de commencer, vous devrez choisir trois modes de jeu. Dans le championnat, vous devrez finir les six courses proposées dans les trois premières positions pour accéder au second niveau, la Rapier Class, le premier étant la Venom Class. A partir de là, tout se complique. Les six nouveaux circuits proposent plusieurs chemins, recelant des routes secrètes, et vos concurrents sont surentraînés. Le second mode de jeu est le Single Race. C'est un passage d'entraînement obligé avant que vous ne vous lanciez dans le championnat. En troisième lieu, vous pourrez vous engager dans un Time Trial, où vous participerez à la course de votre choix sur un circuit vidéé de ses concurrents, pour établir les meilleurs temps.

Les six premiers circuits comprennent chacun deux sortes de bonus au sol: des icônes d'armes (représentées par des carrés aux couleurs changeantes) et des accélérateurs (des flèches). Vous devrez diriger votre bolide, magnétiquement suspendu au-dessus du sol, sur ces icônes de manière à bénéficier de leurs différents attributs. Votre engin se dirige comme un avion et il faudra être attentif aux dénivellations du circuit (manette vers le bas pour lever le nez dans les montées, etc.) si vous voulez terminer les courses. Au début, vous ne cesserez de vous cogner aux murs mais, assez vite, vous connaîtrez les circuits par cœur...



A chaque fois que vous sortirez du circuit d'une manière quelconque (saut trop haut, sortie de piste), un énorme vaisseau viendra vous rechercher. Beaucoup de temps perdu en perspective...

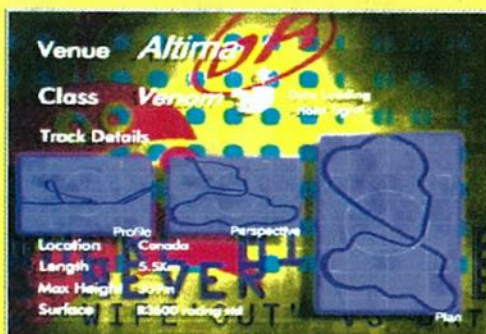
3D mappée calculée en temps réel... Vous allez l'entendre souvent, celle-là.



L'icône sous le vaisseau vient d'être récupérée. Vous êtes à présent en possession d'un turbo et allez passer sur deux accélérateurs, cheveux au vent.



Vous serez souvent talonné par des concurrents plutôt encombrants. D'où l'intérêt des armes.



Avant chaque course, un tableau récapitulatif du circuit à parcourir est présenté. Longueur, composition du circuit, dénivellées...

## AVIS

ouip!



SPY

Dur de rester de glace devant un tel étalage de puissance. Visuellement, pas un n'y résistera. Preuve en est, la dizaine de badauds agglutinés autour de nos modestes personnes au cours de nos parties acharnées. Mais WipEout, ce n'est pas qu'un visuel en béton armé, c'est aussi un jeu à faire oublier les meilleures simulations de F1, tous supports confondus. La lutte est acharnée pour qui veut finir le championnat, et la jouabilité est superbement pensée. La prise en main n'est pas évidente, et les premières parties sont sérieusement "casse-gueule" mais, une fois que vous aurez compris qu'il faut jouer avec les dénivellations du terrain pour atteindre rapidement sa vitesse de pointe, et que vous connaîtrez les circuits par cœur, votre père va devoir user d'arguments frappants avant que vous ne le laissiez éteindre la console. A moins que ce ne soit à lui qu'il faille arracher le pad des mains! Cela fait plaisir de voir que Psygnosis se démarque peu à peu de sa réputation de développeur-aux-jeux-magnifiques-mais-pas-vraiment-intéressants. Les jeux du futur débarquent... Ne passez pas à côté.



# PLAYSTATION REVIEW



A la fin des courses, une séquence cinématique, considérée par certains comme un Replay, est présentée. Quoi qu'il en soit, elle ne vous montre en aucun cas votre course.

Au dernier plan de l'image, vous pouvez constater que la route s'arrête. Le saut sera inévitable.

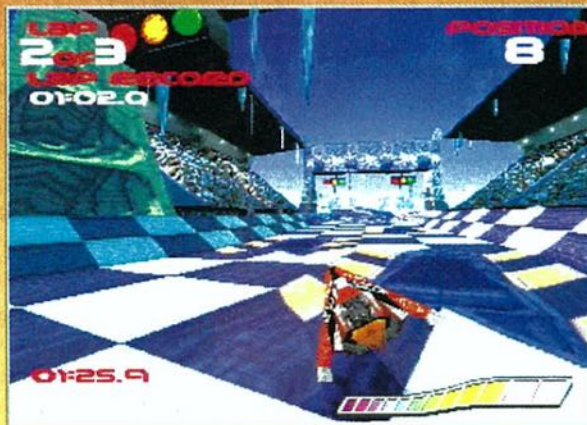


## AVIS out!



**GIA**

"Out", je suis complètement "out". "Out" devant la réalisation impeccable du jeu. La musique est rythmée et entraînante, les décors très originaux. "Out" devant l'animation, démente. Ce qui donne une véritable sensation de vitesse, et parfois même de vertige. Mais la force de Wipeout réside avant tout dans la subtile gestion du nivellement des circuits: montées, descentes, bosses... l'engin doit coller à la piste pour gagner en rapidité. "Out" encore devant la difficulté (et donc la durée de vie) du jeu. Pour finir toutes les courses en première position, une maîtrise parfaite du véhicule est indispensable (galère!). J'avais aimé Gran Chaser sur Saturn, mais j'adore Wipeout sur Playstation!



Le départ d'une course est un moment très important. Sachez que vous pouvez, comme dans Mario Kart, bénéficier d'une super-accélération si vous appuyez sur le bon bouton au bon moment.



Le problème lorsque l'on saute, c'est que l'on n'est pas à l'abri de missiles bien placés. Dans ces cas douloureux, vous perdrez un temps considérable.



## CES MESSIEURS SONT SERVIS...

Et pour cause: huit pilotes et leur bolide peuvent être sélectionnés. Comme de bien entendu, chacun de ces véhicules présente des avantages et des inconvénients, et le maniement diffère énormément selon le bolide choisi (vitesse de pointe, maniabilité, inertie). A en croire les positions des concurrents dans le championnat, le véhicule du Britannique Paul Jackson est le meilleur. Testez-les tous, de votre choix dépend la victoire.



Les quatre boutons supérieurs du paddle (L et R) servent d'aérofrein pour l'aile droite ou gauche. Leur maîtrise est indispensable, surtout lorsque vous avez de tels virages à franchir.



Une fois vos missiles lancés, pensez à vous décaler de manière à ne pas vous retrouver bloqué par le vaisseau en perte de vitesse.



# PLAYSTATION REVIEW

## JE SURFE, DONC JE SHOOTÉ!

Bien diriger le véhicule dans les différents circuits est une chose, apprendre à vous servir de toutes les armes disponibles en est une autre. Nous avons dénombré six armes au total: du bouclier aux missiles téléguidés en passant par le turbo, le choix est vaste. Mais veillez quand même à ne pas vous encombrer, un turbo vaut parfois mieux que deux boucliers...



### BOUCLIER

Protège de toutes les attaques, mais ne s'utilise, à l'exception de toute autre arme, que lorsqu'il est activé.



### MINE

Fort utile puisque vous pourrez en larguer cinq au nez de vos poursuivants... A placer devant les accélérateurs.



### MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE

Comme son nom l'indique, il foncera sur un ennemi locké.



### ROQUETTE

Elle filera droit devant vous. Mieux vaut s'en débarrasser pour récupérer une arme plus puissante.



### TURBO

In-dis-pen-sa-ble! Utilisez-le lorsque la route est droite. Dans les virages, vous n'allez pas avoir le temps de tourner.



### SHOCK WAVE

Egalement à tête chercheuse, ce missile ralentira considérablement l'avancée d'un concurrent.



Les panneaux publicitaires sur le bord de la route sont une lecture intéressante... pour les spectateurs. Vous avez, pour votre part, d'autres Yeti à fouetter!



Dans de nombreux cas, la piste se sépare en deux. A droite ou à gauche? A vous de choisir. A priori, les distances sont les mêmes et les accélérateurs aussi nombreux.



**ÉDITEUR: PSYGNOSIS**

**DISTRIBUTEUR: SCE**

**DISPONIBILITÉ: OUI**

**PRIX: D**

**SIMULATION/SHOOT-THÉM-UP**

**1-2 JOUEURS (AVEC CÂBLE)**

**CONTRÔLE: SENSIBLE**

**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**

**CONTINUES: NON**

## PRESENTATION

**88%**

Une démo rythmée mêlant images de synthèse et séquences de certaines courses au ralenti.

## GRAPHISMES

**96%**

Des décors de toute beauté même si quelques bugs d'affichage subsistent.

## ANIMATION

**92%**

La vitesse est hallucinante (30 images/seconde). Le clipping est important, mais est-ce si grave?

## MUSIQUE

**92%**

Trois grands groupes de techno ont signé la partition: on a ouï pire.

## BRUITAGES

**90%**

Quasiment irréprochable.

## DURÉE DE VIE

**94%**

Finir le championnat pour accéder au second tour n'est pas aisé. Mais, quand on s'accroche, on ne décroche plus.

## JOUABILITÉ

**94%**

Un peu frustrante au début, elle est d'une précision diabolique. L'inertie joue un rôle important.

## INTERET

**95%**

Diabolique, sensationnel, incroyable: WipeOut est LA simulation de référence sur Playstation.



Les fans de Micro Machines ne tiennent plus en place! Alors qu'ils continuent de s'éclater sur les deux premiers jeux dont ils connaissent pourtant par cœur les circuits, on leur propose une version 96 dotée de quarante nouveaux circuits et même d'un kit de construction! La transe Micro Machines n'est pas prête de se calmer...

# MICRO MACHINES '96

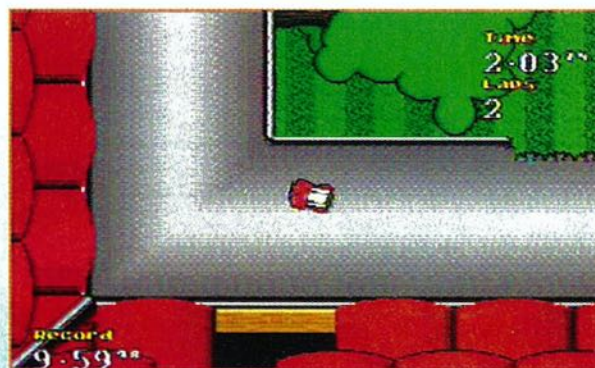
Bon, ça y est, le grand moment est arrivé: ils sont là, chez vous, prêts à foncer comme des dératés pour gagner. Prêts surtout à se foncer dessus mutuellement pour s'éjecter hors de la piste et ainsi remporter un point...

Pour l'instant, ils sont quatre devant la TV, bientôt ils seront huit à amener les voisins avec leurs rires et leurs cris de victoire! Ça va chauffer... Micro Machines n'est pas une simulation de course rigoureuse, je vous le rappelle: les circuits sont tracés autour de la baignoire, sur le bureau, dans la cuisine, une salle de gym (...). L'occasion de passer sur des ponts formés d'éponges flottantes, de se cogner contre un Légo ou de se faire cogner par un marteau ou un tampon encreur en mouvement...

Chaque circuit permet de conduire un véhicule différent: une miniature adorable et soignée dont on voudrait faire la collection, de la voiture de police à l'aéroglesseur, du poids lourd à la F1, plus quelques vaisseaux spatiaux de grande puissance. Soixante circuits en tout sont proposés: dont quarante nouveaux, et une carte du parcours s'affiche avant le début de la course, histoire de repérer les lieux. Mais ce jeu a un atout supplémentaire: le Construction Kit! Vous pouvez désormais créer votre propre circuit (et le sauvegarder) ou en modifier un déjà fait. Idem pour les véhicules, dont vous variez à votre gré la vitesse, tenue de route, etc. Et, pour corser le tout, pourquoi ne pas mettre du verglas, du gravier ou quelques éclairs en décidant des conditions atmosphériques? Vous l'aurez compris, cette nouvelle version va déchaîner les amateurs de petites voitures, tant dans le mode Multiplayers qu'avec le kit de construction.



CLASSIC



En Time Trial, vous aurez le plaisir de foncer sur une gouttière et de rebondir sur des tuiles.

## C'EST CHEZ VOUS?

Les vingt meilleurs circuits de la précédente version ont été conservés. S'y ajoutent quarante nouveaux circuits qui vous entraîneront dans un labo, au milieu de petits trains, sur des trempins... Reconnaissez-vous des lieux familiers?



Le satané épis de maïs en rotation est encore là!

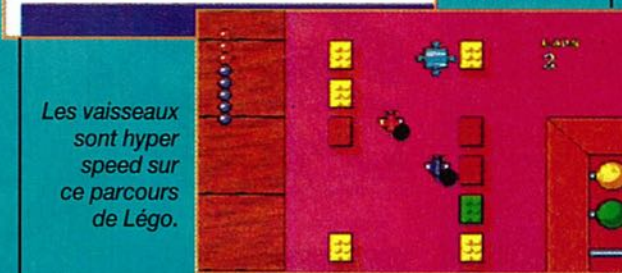
Sur ce circuit, la lumière s'allume puis s'éteint...



Attendez le ruban pour passer et négociez un armistice avec l'adversaire!



Les vaisseaux sont hyper speed sur ce parcours de Légo.



## AVIS

oui!

Je ne suis pas encore prête pour gagner un championnat, mais je ne cesse de m'entraîner en Time Trial et en course simple! Et bientôt, je pourrai enfin mettre la

ELVIRA

pâtée aux copains qui ne cessent de me pousser dans le vide... Codemasters a vraiment eu une idée de génie, car point n'est besoin d'un accessoire pour jouer à quatre à Micro Machines: la cartouche est dotée sur son front de deux branchements de paddle, comme dans sa précédente version! Par contre, pour jouer à huit, il vous faudra le Multiplayers de Sega. Et puis, la durée de vie semble sans limite avec la possibilité de créer ses circuits (ça prend du temps, je vous préviens). La richesse de cette nouvelle version va en décoiffer plus d'un!



**CODEMASTERS/ECUDIS**  
**PRIX: D**

1-8 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE VOITURES

**PRESENTATION** 80%

Toujours autant de modes de jeu pour multiplier le plaisir.

**GRAPHISMES** 84%

Des dizaines de circuits délirants aux détails soignés, dans un genre naïf qui sied aux miniatures.

**ANIMATION** 88%

Une fluidité à toute épreuve quelle que soit la vitesse.

**MUSIQUE** 80%

La même que dans la précédente version.

**BRUITAGES** 82%

Virages, dérapages et chutes dans le vide, comme d'habitude...

**DURÉE DE VIE** 95%

On ne s'en lasse pas, surtout avec la possibilité de créer des circuits inédits...

**JOUABILITÉ** 90%

Aucun problème après un peu d'entraînement sur les circuits faciles.

**INTERET** 93%

Vous pouvez vous éclater à 8 sur les 60 circuits et même créer les vôtres! Ambiance garantie.



# NEO GEO CD REVIEW

# WORLD HEROES



Dans le genre haleine de feu, on ne fait pas mieux. Il a bouffé du chili, ou quoi?



J. Carn n'aime pas qu'on le dérange: il met une barrière entre lui et ses camarades.



Les coups les plus délirants sont au rendez-vous.

## JEUX DE MAINS, JEUX DE NAINS!

Rasputin, le moine fou, a un nouveau coup très rigolo. D'une claque de ses mains magiques, il réduit son adversaire à la portion congrue. World Heroes Perfect se révèle encore plus délirant que ses prédécesseurs.



Quand Rasputin donne une claque...

## AVIS

*oui, mais...*



**MARC**

C'est tout simple: soit vous ne connaissez pas encore la série des World Heroes, soit vous êtes un vieux de la vieille sur Neo Geo CD et vous avez toute la collec'. Dans le premier cas, World Heroes Perfect s'impose. Dans le deuxième, pas la peine de dépenser vos sous inutilement. Je vous conseille plutôt, et sans hésiter, King of Fighters 95, qui est démentiel. Sinon, ce CD est loin d'être mauvais, bien au contraire. Les temps de chargement sont décentes et les nouveaux coups spéciaux bien cool. J'ai voulu les tester sur le Panda mais il court trop vite (l'animal!) et il m'a laminé. Ça m'apprendra à jouer avec une main attachée dans le dos.



... les boxeurs thaï deviennent des nains!



# ES PERFECT

**P**renant comme (mauvais) exemple Street Fighter, World Heroes se décline à toutes les sauces. Pour la quatrième version, intitulée fièrement World Heroes Perfect, le résultat est malheureusement loin d'être parfait. Comment faire du neuf avec du vieux... Hanzou, Janne, Dragon et les autres sont de retour dans World Heroes Perfect. A peine relookés, avec de nouveaux coups spéciaux et une jauge de puissance, ils sont encore plus forts qu'avant. Les habitués de la série ne seront pas déçus puisque tous les anciens coups spéciaux ont été conservés. Au menu des nouveautés, quand la barre d'énergie clignote en rouge (le combattant est blessé), on peut déclencher un super-coup spécial dévastateur. L'idée n'est pas nouvelle puisqu'elle s'inspire, entre autres, de la série des Fatal Fury. Autre plagiat, la jauge de puissance "Héros", en bas de l'écran, est similaire à celle de Street Fighter II Turbo. Plus on décoche de coups spéciaux, plus cette jauge se remplit. Quand elle est pleine, on accède à un coup spécial plus puissant. Il est possible de combiner le super-coup spécial avec l'effet de la jauge. A part ça, World Heroes Perfect reprend fidèlement les caractéristiques de ses prédécesseurs: parade en l'air, renvoi des coups spéciaux genre "boule de feu" et contre-projections. L'humour est toujours de mise: ainsi, les combattants peuvent narguer leurs adversaires avec des poses provocantes. Il existe trois personnages supplémentaires, dont les deux boss de fin. Le troisième, Goku, est inédit. Et, pour une fois, la doc dévoile leurs coups spéciaux. World Heroes Perfect a essayé d'appliquer l'adage bien connu du Panda: "C'est dans les vieilles peaux qu'on fait les meilleures pandouilles."



Dans cette version, Janne brille de mille feux.

## COUPS D'ÉCLAT

Quand la barre de vie clignote, on peut exécuter un super-coup spécial. Il s'agit exactement du principe des Furies dans Fatal Fury.



Fuuma ne rigole plus dans World Heroes Perfect.



Voilà l'origine de l'expression "passer la corde au cou".



Quand Mudman joue du tambour, les anges descendent sur terre pour bastonner.

## AVIS

*oui, mais...*

Même si World Heroes est, à la base, un bon jeu, et que cette nouvelle version apporte quelques nouveautés par rapport aux anciens épisodes, on est encore loin du compte. Certes, les effets graphiques des Furies sont superbes, mais ne suffisent pas à rendre l'ensemble convaincant. Bref, WH Perfect est toujours aussi efficace mais, face à un King of Fighters 95 par exemple, il reste à la traîne.



**PANDA**



**ÉDITEUR: ADK**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4**  
**CONTINUES: INFINIS**

## PRESENTATION

**80%**

Les écrans de sélection sont soignés et fonctionnels. De petites séquences animées ponctuent les combats.

## GRAPHISMES

**88%**

On a déjà vu mieux sur Neo Geo. Les graphismes sont de qualité inégale et les sprites ont peu changé.

## ANIMATION

**90%**

Toujours aussi bonne. Les nouveaux coups spéciaux sont impressionnants.

## MUSIQUE

**80%**

Des rythmes variés en accord avec les décors. La musique reste néanmoins en arrière-plan.

## BRUITAGES

**88%**

Ils occupent une grande place dans l'ambiance sonore. Le CD est bien exploité.

## DURÉE DE VIE

**90%**

Avec 18 personnages, il y a de quoi faire.

## JOUABILITÉ

**90%**

Les pros apprécieront la présence d'une jauge de puissance. Les coups spéciaux sont toujours aussi bons.

## INTERET

**85%**

Malgré des améliorations, la série des World Heroes s'essouffle.



# SUPER NES REVIEW



Le Slurp Kiss est un sort guérisseur. Ayla (femme préhistorique) envoie un baiser symbolisé par un cœur, que la grenouille avale, et vos personnages récupèrent quelques points de vie...



## AVIS

oui!



PANDA

Chrono Trigger est un excellent Role Playing Game, qui respecte les règles les plus classiques: les combats ne se déroulent pas dans un mode Arcade, on rencontre des personnages en cours de partie... Alors, quels sont les points forts de Chrono Trigger? Eh bien, ses graphismes sont excellents pour une Nintendo et... le jeu est en anglais! On comprend que Chrono, une référence, nous soit parvenu si tard: il a bien fallu prendre le temps de le traduire...

## AVIS

oui!



SWITCH

Chrono Trigger n'est pas foncièrement différent des jeux de rôles/aventure habituels de Square-soft. Et c'est tant mieux! Quand Secret of Mana permet de jouer avec trois personnages et Final Fantasy 6 une douzaine, Chrono Trigger en fait intervenir six, ce qui est une bonne moyenne. Les menus sont clairs et très pratiques, ce qui permet une prise en main rapide et efficace. Le mode de jeu est conçu selon un principe assez classique (exploration, combats-entraînements, boss, changement de période, etc.). Les graphismes sont finement colorés et la durée de vie excellente grâce à une difficulté progressive et à un vaste territoire à explorer. C'est un véritable plaisir de suivre l'évolution de vos personnages, d'essayer leurs nouveaux Magic Combos (association de deux ou trois personnages pour un sort magique) et de connaître les détails de leur vie au cours du temps. Les armes et les équipements sont très nombreux, ce qui permet à vos personnages de disposer de capacités très étendues. Bref, Chrono Trigger est très bon... en attendant Secret of Mana 2.

# CHRONO TRIGGER

Tout commence en l'an 1000 après J.-C.

Comme aucun cataclysme n'a ravagé notre douce Terre, une fête est organisée. Impossible de rater pareille occasion. Votre mère vous réveille et vous partez voir comme on s'amuse, là dehors... On s'y amuse fort bien.

Votre amie, experte en sciences et auteur d'une invention révolutionnaire, doit présenter celle-ci lors de la fête. Sur le chemin, vous rencontrez une jeune femme charmante (de sang royal, mais elle ne vous en souffle mot, la modeste) qui perd son collier. Vous le lui restituez et, reconnaissante, elle rallie vos rangs. L'expérience tant attendue a finalement lieu. Il s'agit de téléporter un être vivant. Et ça marche! Votre amie (véritable boute-en-train) se précipite dans la machine mais, hélas! un problème technique crée une faille dans le temps et emporte votre dame on ne sait quand, ni où... Vous décidez de la suivre, et tout commence... Comme dans un film bien connu ("Retour vers le futur"), vos agissements involontaires (en tout cas dans un premier temps) au sein du passé, 600 ans après J.-C., vont changer le cours de l'Histoire. Bien plus tard, vous essayerez d'empêcher l'Apocalypse (1999), et vous aurez alors la capacité de réunir les pouvoirs de deux ou trois personnages pour obtenir des attaques destructrices, et de voyager avec une machine, "Epoch", qui vous mènera à n'importe quelle époque. Bref, Chrono Trigger, fusion entre deux monstres (Secret of Mana, Final Fantasy 6), est une réussite...

Le vaisseau Epoch, qui vous sera octroyé à la fin du jeu, est très pratique.



## TOUT EST UNE QUESTION DE TEMPS...

C'est souvent vrai, non? Et ça l'est pleinement dans Chrono Trigger: du début à la fin, vous voyagez dans le temps de différentes façons. C'est le mauvais fonctionnement du téléporteur qui ouvre une porte dans le temps. Pour que vous puissiez vous en servir quand bon vous semble, sa créatrice fabrique une clé qui ouvre l'indispensable passage temporel. Plus tard, vous atterrirez à la fin du temps (End of Time), et pourrez alors choisir l'époque de votre choix. Enfin, vous trouverez le Epoch qui permet d'explorer toutes les cartes de chaque époque. Bref, voyager dans le temps deviendra bientôt un jeu d'enfant.



End of Time est une base qui vous permet de choisir votre destination, de vous ressourcer, de sauvegarder, de vous entraîner.



Il existe au moins une porte par époque.



# NO ER



Le Fire Kick est le résultat d'une association de Lucca (spécialiste du feu) et de Ayla. Lucca passe le pouvoir du feu à Ayla (préhistoire) qui le concentre en un coup de pied.



C'est en l'an 1000 que vous commencez l'aventure, et c'est sûrement là qu'elle se termine, puisque c'est de cette époque que vous venez



2300, période de disette. La carte a été détruite trois cents ans auparavant par Lavos (un monstre hyper puissant), à une époque que vous devrez visiter souvent.

## C'ÉTAIT LE BON TEMPS...



Au Moyen Age, époque où les métamorphoses les plus énigmatiques ont eu lieu, vous changerez le cours de l'histoire pour la première fois.

Aucune période de l'Humanité n'a été oubliée: on commence en l'an 1000, ensuite il faut intervenir au Moyen Age, puis dans la préhistoire, où vous devrez échanger des objets trouvés dans la nature contre des armes (du troc, donc); dans le futur, des cabines façon DBZ vous remettront en forme... Autre époque, autres mœurs.

# SUPER NES REVIEW



**ÉDITEUR: SQUARESOFT**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**JEU DE RÔLES/AVENTURE**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: TRÈS BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**SAUVEGARDE: OUI**

## PRESENTATION 95%

Une intro jouable et une notice très claire et extrêmement détaillée!

## GRAPHISMES 94%

Réalistes jusqu'au plus infime détail, couleurs parfaitement choisies, effets de lumière... C'est beau!

## ANIMATION 85%

Impeccable, les personnages semblent presque humains tant ils disposent d'expressions différentes.

## MUSIQUE 96%

Entraînante, attristante, apaisante... Un jeu agréable à écouter.

## BRUITAGES 92%

Ils changent peu de ceux que l'on connaît: réalistes, nombreux et plaisants.

## DURÉE DE VIE 97%

Le jeu est facile à prendre en main, les situations sont constamment changeantes, et l'aventure dure, dure...

## JOUABILITÉ 95%

L'habituelle ergonomie de Square: rapide, pratique, simple et efficace!

## INTERET 96%

Chrono Trigger est une valeur sûre pour tous ceux qui maîtrisent un peu l'anglais et qui aiment le style.



## REVIEW

**L**e dernier jeu de baston made in Namco a un goût de steak tartare. Clone de Street Fighter II version Conan le Barbare, Weapon Lord inscrit en lettres de sang la valeur des armes tranchantes au combat. Avec de nombreux coups spéciaux et des Combos, il est avant tout destiné aux puristes du genre.

Dans Weapon Lord, les maîtres en arts martiaux n'ont aucune chance de gagner. Ici, tous les personnages (il y en a sept au total avec le boss) sont munis d'armes tranchantes et ils savent s'en servir. Voilà qui change beaucoup de choses sur le plan tactique. L'allonge, par exemple, joue un rôle beaucoup plus important. D'autre part, Weapon Lord favorise les passes d'arme, ce qui se traduit dans le jeu par des Combos et un rapport de force dans la puissance des coups donnés. Bien souvent, les lames s'entrechoquent. Si les deux coups sont de puissance similaire, ils s'annulent. Par contre, si l'un est plus fort que l'autre, alors le combattant défavorisé met plus de temps à décocher le coup suivant. L'important est donc de savoir quand placer ses coups puissants, mais avec une préparation plus longue, et des coups secs et rapides pour déstabiliser l'adversaire. Comme les combattants sont peu protégés, il est vital de parer avec l'arme. En plus de la parade normale, qui s'effectue de manière classique en reculant sans frapper, il existe quatre autres parades plus efficaces contre certaines attaques. Pour une fois, la documentation explique clairement le principe des Combos, qui sont des enchaînements de coups imparables après la première touche. Dans Weapon Lord, il est possible d'enchaîner deux coups normaux, un coup normal suivi d'un coup spécial, voire d'enchaîner plusieurs coups spéciaux les uns à la suite des autres (il y en a dix en moyenne par personnage). Malheureusement, la version Super Nintendo comporte un défaut de taille: un coup bas de Jen-Tai peut être enchaîné par de simples pressions successives sur un bouton sans que l'ordinateur ne réagisse. Avec cette "ruse", ou plutôt bug dans la jouabilité, le jeu se termine très aisément, et ce même au plus haut niveau de difficulté. Notez bien que ce bug n'est pas un Combo, qui par définition est un enchaînement de coups différents et demande une manipulation complexe. Malgré ce petit problème (qui n'est pas aussi flagrant sur Megadrive), Weapon Lord a su développer des techniques de combat cohérentes basées essentiellement sur les passes d'arme. Il y a des projections, mais elles ne sont pas primordiales. Pour les pros, il existe des Finishes et des Combos mortels à trouver soi-même.



## Weapon Lord



85 Hits en Combo, c'est possible mais c'est un bug, rassurez-vous!



Avec son épée enflammée, Korr frappe dans un même mouvement depuis le haut jusqu'en bas.



Weapon Lord est un jeu très sanglant, n'en déplaise aux âmes sensibles.



Zarak s'apprête à couper en deux la pauvre Jen-Tai.

## AVIS

## oui, mais...



MARC

change des habituels arts martiaux. Les épées, le sang qui gicle, les têtes coupées qui volent, il n'y a que ça de vrai!

Weapon Lord a un très gros potentiel. Les techniques de combat expliquées dans le manuel sont difficiles à maîtriser, d'autant plus que l'ordinateur est carrément mortel. Ce jeu est dur, très dur, qu'on se le dise! Les amateurs risquent d'être vite dégoûtés, mais je pense que les pros auront le cran nécessaire pour sortir les Combos. Personnellement, je préfère la version Megadrive, qui exploite mieux la machine. En plus, la version Super Nintendo est trop facile à terminer quand on connaît les défauts de la jouabilité. Côté ambiance, c'est carrément destroy, même si les graphismes sont un peu trop fouillés à mon goût (ça nuit à la jouabilité). Les bruitages sont déments et l'influence barbare façon Schwarzie nous

## CHANGE PAS DE MAIN!

Contrairement aux autres jeux de baston, Weapon Lord ne permet pas de frapper avec les pieds (sauf coup spécial). Tous les combattants étant armés, les coups sont concentrés au niveau des passes d'arme. Sur MD comme sur SNIN, les six boutons sont utilisés. Il est largement conseillé d'avoir un pad adapté sur MD. Pour compenser l'absence de coups de pied, les programmeurs ont différencié la main droite et la main gauche, l'une étant plus rapide que l'autre. Cela donne une palette de coups variés, autant en puissance qu'en vitesse.



La différenciation main droite/main gauche apporte une grande variété de coups.



## REVIEW

## SUPER CODE DE LA MORT!

Quand vous terminez le jeu en mode Warlord sur SNIN, la fin laisse penser qu'il existe un deuxième boss caché. Le jeu vous donne alors le sixième d'un code mystérieux (cinq parties restant à trouver). Comme il existe six personnages en mode Story, on peut supposer qu'en terminant le jeu avec tous les personnages, on a droit à une bataille supplémentaire. Allez, on est gentil, on vous donne l'avant-dernière séquence du code qui correspond à Jen Tai: YBY.



Même les coups spéciaux peuvent s'annuler.



Zorn est le roi de la moulinette.

## BANE

Grosse brute tout en muscles, Bane est l'archétype du barbare bien bourrin. En moyenne, il est assez lent mais un seul de ses coups spéciaux permet de placer trois touches (Berseker). Avec son marteau de pierre, il a une bonne allonge et il est plus à l'aise dans un jeu défensif basé sur les contre-attaques.



Quand Bane fait tourner son marteau, tout le monde se cache.

## KORR

Né sous la lune des guerriers, Korr est un guerrier complet et équilibré. Son double Flame Strike est très efficace pour surprendre l'adversaire car il enchaîne un coup bas et un coup haut. Son Firestorm est dévastateur, mais il faut savoir le placer.



Korr est capable d'enflammer son épée.

## DIVADA

Divada est une guerrière sorcière. Avec son bâton à deux lames, elle est capable de frapper deux fois de suite sans faire de coup spécial. Bien sûr, elle n'hésite pas à utiliser ses sortilèges pour prendre l'adversaire de vitesse. C'est une combattante dangereuse mais difficile à maîtriser.



Divada combine sortilèges et dextérité.



## TALAZIA

Quand c'est l'ordinateur qui la dirige, Talazia est carrément meurtrière. Elle sort sans peine des Combos de dix coups et vous laisse sur le carreau en moins de dix secondes. Il vous faudra de longues heures d'entraînement pour en arriver là.



Talazia fond sur sa proie tel un aigle.

## AVIS

## oui, mais...



## GIA

Raaaahhhh! Par Crom, pourquoi tant de haine? Que les dieux de Cimérie me viennent en aide. Qu'ils me donnent la force de vaincre ces guerriers "conasques". Car, côté difficulté, Weapon Lord est un jeu titanesque. Dès le début, l'ordinateur s'amuse à vous infliger des enchaînements meurtriers de rapidité et les coups spéciaux sont assez délicats à sortir. Cependant, la jouabilité est au rendez-vous. Autant vous dire tout de suite qu'un entraînement de longue haleine est indispensable pour maîtriser les personnages. A part cela, Weapon Lord regroupe un grand nombre d'idées intéressantes. L'ambiance vous plonge dans un univers des plus belliqueux. Les armes blanches sont encore plus tranchantes que dans les autres jeux et le sang gicle à flots.



## REVIEW

## ZORN

Zorn est, avec Talazia et Zarak, un des seuls personnages à posséder une attaque à distance. Il manie sa hache de combat plutôt rapidement et son bouclier est aussi utile en défense qu'en attaque. Il combat généralement en défensive mais ses Combos sont assez faciles à réaliser.



MD

Zorn fait couler le sang à flots quand il touche l'adversaire.

## JEN-TAI

Jen-Tai est la version féminine de Korr. En fait, elle n'a rien de féminin, et quand elle se met à faire des moulinets avec son épée, mieux vaut être en parade ou en balade dans un autre coin de l'écran. Son Leg Breaker est particulièrement efficace contre la parade haute et son Back Blade Strike est utile dans un Combo. Un bon choix.



SNIN

Le casque de Jen-Tai lui permet de charger ses adversaires.

## ZARAK

Le boss du jeu. Avant de combattre ce guerrier arachnoïde, vous devrez battre par deux fois les cinq autres combattants du jeu. Zarak n'est pas très difficile à vaincre, mais il faut parer souvent et attendre qu'il fasse un saut pour lui faucher les jambes. Attention à son Web Rip et à son Inferno.



SNIN

Zarak est un guerrier complet et redouté.



MD

Zarak peut cracher une toile pour faire tomber ses adversaires.



MD

Tel un bélier, Jen-Tai envoie ses ennemis valdinguer dans les cieux.

NAMCO/OCEAN  
PRIX: D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASTON

PRESENTATION 70%

Pas de quoi casser des briques. Les menus de sélection sont bien présentés.

GRAPHISMES 88%

La Megadrive s'en tire très bien. Les sprites sont un peu trop détaillés.

ANIMATION 79%

Les mouvements sont un peu saccadés. Résultat: des combats fouillis.

MUSIQUE 78%

Rien de bien exceptionnel. Des mélodies sympa, sans plus.

BRUITAGES 88%

Un des points forts du jeu. Le bruit des armes qui s'entrechoquent est très réaliste.

DUREE DE VIE 90%

Il faut beaucoup d'entraînement pour bien maîtriser le jeu.

JOUABILITE 85%

Les coups spéciaux sont assez simples à réaliser. Mieux vaut une manette six boutons.

INTERET 89%

Très novateur, Weapon Lord fait partie des meilleurs jeux de combat sur MD.



CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4  
SAUVEGARDE: PAR CODES

DISPONIBILITÉ: OUI

NAMCO/OCEAN  
PRIX: E  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION 70%

La présentation se résume au strict minimum. Pas de quoi fouetter un chat.

GRAPHISMES 86%

Trop fouillés, les graphismes nuisent un peu à la jouabilité.

ANIMATION 78%

Comme sur Megadrive, les mouvements manquent de fluidité.

MUSIQUE 80%

Ce n'est pas le point fort du jeu, ni le point faible d'ailleurs.

BRUITAGES 89%

Excellents. A eux seuls, les bruitages apportent une ambiance fantastique.

DUREE DE VIE 70%

En mode Story, le jeu se termine en une demi-heure. Heureusement, il y a le mode 2 joueurs.

JOUABILITE 80%

Il faut une solide expérience pour maîtriser les finesses du jeu.

INTERET 80%

Weapon Lord sur SNIN est un bon jeu de baston, mais il recèle quelques défauts.



# PHONE CAFE



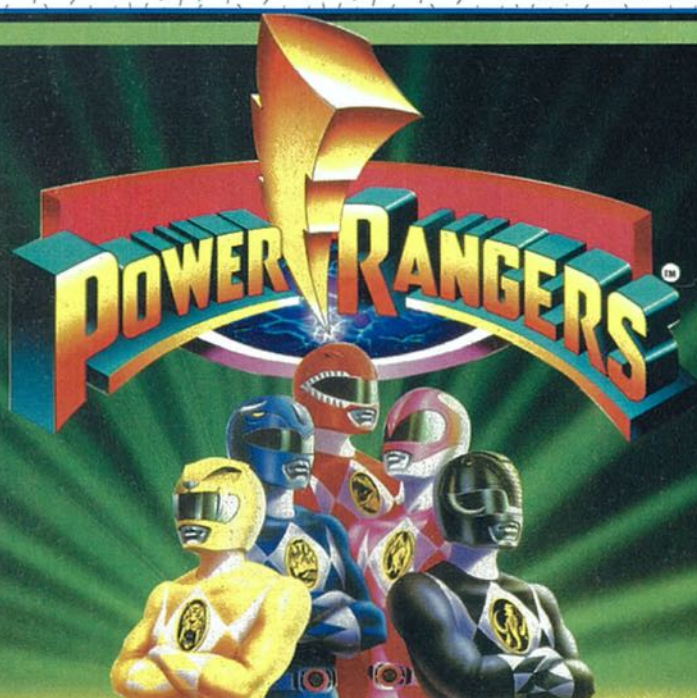
*Phone café est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te tiennent à cœur avec nos deux spécialistes Babette ou Cindy.*

*Mais ce n'est pas tout, tu pourras ensuite dialoguer avec tous les connectés qui seront en même temps que toi en ligne afin de lier des amitiés, parler musique, ciné, mangas, jeux vidéo...*

*...Appelle tout de suite le*

**☎ 36 68 70 60**

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23/mn



**... Affronte Rita Répulsa et gagne des milliers de cadeaux en téléphonant au:**

**☎ 36 68 50 40**



## MORTAL KOMBAT II

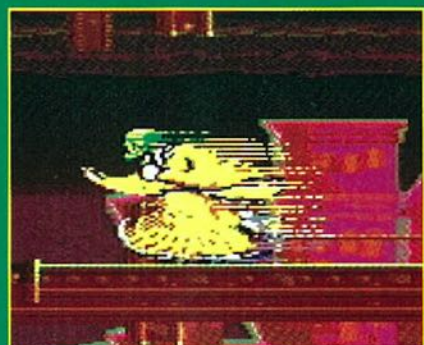
**DETRUIS LE TELEPHONE DE TA MERE!**

Joue à Mortal Kombat par téléphone comme sur ta console de jeux et gagne des cadeaux hallucinants!

**☎ 36 68 20 10**

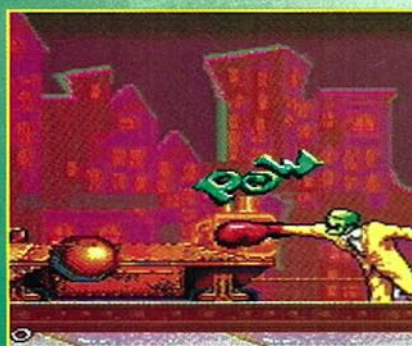


# SUPER NINTENDO REVIEW



# THE MASK

Inspiré du film du même nom, *The Mask* sur Super Nintendo joue sur les éléments qui ont fait son succès en salle, à savoir les animations délirantes de l'acteur principal, Jim Carrey. Il était simple employé de banque et le voici devenu, grâce à un masque trouvé dans l'eau, super-héros! Et pas n'importe quel super-héros car notre homme adore les dessins animés en général et Tex Avery en particulier: du coup, toutes ses animations semblent issues tout droit d'un dessin animé délirant. Comme dans le film, sa panoplie de mimiques est impressionnante. Toujours sur la brèche, notre hilarant héros dispose d'une gamme d'actions cumulables: il peut sauter et asséner un coup de maillet en même temps, avant d'enchaîner en tornade ou de sortir ses dizaines de flingues! Tous les boutons du paddle sont utiles, y compris ceux du flanc. Si vous en avez une bonne maîtrise, votre progression en sera grandement facilitée. C'est que le jeu est difficile, avec ses ennemis coriaces et très rapides, ses boss plutôt balèzes... Par ailleurs, les niveaux sont de véritables dédales qui mettent votre mémoire à rude épreuve. De son immeuble aux toits de la ville (de jour comme de nuit) en passant par Central Park, la prison et les égouts, le Mask se déchaîne et se met dans tous ses états pour libérer sa dulcinée.



Travaux publics dans les environs: tapez sur les parties noires du véhicule.



Oh! mais c'est la voisine! Toujours aussi gracieuse... Quelques coups de maillet auront raison de sa hargne.



Affrontement final entre le Mask et le méchant qui a enlevé sa copine. La lutte sera rude.





# SK

## AVIS

*oui, mais...*



### ELVIRA

Des animations de cartoon comme s'il en pleuvait pour un héros hyper vélocé aux mimiques délirantes: on se croirait dans le film. Il fonce comme un dératé sans aucun ralentissement et enchaîne une belle panoplie d'actions pour se défendre. Si les animations sont impressionnantes, le jeu de plates-formes en lui-même est assez linéaire, tant du point de vue des graphismes qu'en ce qui concerne l'action - à noter, toutefois, qu'il vous faudra de temps à autre faire preuve de jugeote pour actionner les bons switches aux bons endroits. De quoi s'amuser, donc, avec ce super-héros très original, même s'il faut reconnaître que le principe du jeu est on ne peut plus classique.



Le Mask entre dans les bouches d'aération et les cheminées pour accéder à d'autres endroits du niveau. Ne passez pas à côté des petites grilles...

## AVIS

*oui!*



### GIA

Pour une fois, la reprise d'une licence ne s'est pas soldée par un jeu vite fait, mal fait. The Mask, le jeu, est aussi délirant et divertissant que "The Mask", le film. On prend un malin plaisir à diriger le héros, grâce à ses mimiques complètement loufoques. Si vous avez aimé les grimaces de Jim Carrey, le jeu vous ravira par son aspect cartoonnesque. Si, en plus, la maniabilité ne trahit pas le joueur, alors là, je crie "smokey!" (ou "splendide!", en version française). Cependant, les décors sont un peu ternes, la difficulté est légèrement élevée, et les niveaux un peu longs. Des Continues n'auraient pas été de trop! Heureusement, ces défauts disparaissent avec la progression dans le jeu. Bref, je danse le mambo, et je dis bravo.



# SUPER NINTENDO REVIEW



**ÉDITEUR: NEW LINE NEW VIDEO**

**DISTRIBUTEUR: LUDI**

**DISPONIBILITÉ: OUI**

**PRIX: E**

**PLATES-FORMES**

**1 JOUEUR**

**CONTRÔLE: PARFAIT**

**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**

**CONTINUES: -**

## PRESENTATION

**80%**

Pas mal d'options, quelques démos... Rien de spectaculaire.

## GRAPHISMES

**76%**

Des niveaux qui se ressemblent tous un peu.

## ANIMATION

**92%**

Le Mask tel que vous le connaissez, avec un large éventail de mimiques et d'actions. Délire absolu à grande vitesse!

## MUSIQUE

**80%**

Mélodie du film déclinée sur tous les niveaux.

## BRUITAGES

**80%**

Sympa pour les actions. Hélas! le célèbre cri du Mask est absent.

## DURÉE DE VIE

**92%**

Sans aucun Continue et avec 5 vies de base au maximum, la progression est lente, même en mode Easy, c'est dire!

## JOUABILITÉ

**90%**

Aucun problème pour notre super-héros, la maîtrise est parfaite.

## INTERET

**84%**

Un jeu de plates-formes classique et bien réalisé. Le Mask est doté d'une excellente animation.



# Super Nintendo

## → SUPER GAME BOY

299 F

ACTRAISER 2	299,00	KILLER INTINCT	499,00
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00	LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00
BATMAN ET ROBIN	299,00	LE RETOUR DU JEDI	299,00
BATMAN FOR EVER	449,00	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	399,00
BLACK HAWK	299,00	NBA JAM T.E	299,00
DEMOLITION MAN	349,00	NFL QUARTERBACK 95	299,00
DIRT RACER	399,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
DOOM	499,00	OBELIX	495,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	PRIMAL RAGE	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	399,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
FEREMAN FOR REAL	349,00	SPIDERMAN TV	299,00
FOREMEN	399,00	STAR GATE	299,00
HAGANE	449,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	THEME PARK	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	TIME COP	399,00
JUNGLE STRIKE	369,00	TOTAL FOOTBALL	399,00
JUDGE DREDD	399,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
JUSTICE LEAGUE	399,00	WARLOCK	249,00

*Genial !!!*

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F → AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
- AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
- NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F



## Promos

<b>MICKEYMANIA</b>	<b>199,00</b>	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
BUBSY	199,00	MICRO MACHINES	199,00
CANNON FODER	199,00	MORTAL KOMBAT	149,00
CLAYMATE	99,00	<b>SUPER BOMBERMAN 2</b>	<b>199,00</b>
DAFFY DUCK	99,00	NBA JAM TE	299,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	PSG SOCCER	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	RISE OF THE ROBOT	149,00
DRAGON	149,00	ROBOCOP US TERMINATOR	199,00
EQUINOX	199,00	SHAQ FU	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SMASH TENNIS	199,00
FLASH BACK	199,00	STARWING	99,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	<b>STREET RACER</b>	<b>199,00</b>
HYPER V BALL	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER KICK OFF	129,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER R TYPE	99,00
JURASSIC PARK 2	199,00	<b>SUPER PUNCH OUT</b>	<b>199,00</b>
LEGEND	199,00	SUPER TENNIS	99,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	199,00
<b>LORD OF THE RING</b>	<b>199,00</b>	TINY TOON	149,00
MARIO WORLD	169,00	TRUE LIES	249,00
<b>MARIO KART</b>	<b>199,00</b>	VORTEX	149,00
MARIO ALL STAR	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	199,00	WORLD CUP USA 94	199,00
<b>MEGAMAN X</b>	<b>199,00</b>	WWF RAW	299,00

## Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00	NFL QUARTERBACK 95	299,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	399,00	NHLPA 95 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	379,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DEMOLITION MAN (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	PRIMAL RAGE (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	349,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	249,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	299,00	SPIDERMAN TV (EUR)	249,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	349,00	<b>STAR GATE (EUR)</b>	<b>199,00</b>
<b>JUDGE DREDD (EUR)</b>	<b>349,00</b>	STREET RACER (EUR)	349,00
<b>JUSTICE LEAGUE (EUR)</b>	<b>349,00</b>	SYNDICATE (EUR)	249,00
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	THEME PARK (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	449,00	TOTAL FOOTBALL	349,00
NBA JAM (EUR)	199,00	<b>TRUE LIES (EUR)</b>	<b>199,00</b>
NBA JAM T.E (EUR)	249,00	<b>URBAN STRIKE (EUR)</b>	<b>299,00</b>
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00	VIRTUAL RACING (EUR)	499,00

- ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
- AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
- AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

### PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : (1) 48 05 42 88

### LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : (16) 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : (16) 20 57 84 82

## Super NES Usa

### → SUPER NES USA

+ Prise péritel + Prise péritel + 1 manette

690 F

BONKERS (MICKEY)	199,00
CHRONO TIGGER	549,00
EARTH BOUND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OBITUS	299,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF THE STAR	TEL
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	349,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	
(EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	199,00



## Promos

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
<b>SUPER TURICAN</b>	<b>99,00</b>
<b>VORTEX</b>	<b>149,00</b>
WARIO WOODS	199,00
<b>X ZONE (SUPERSCOPE)</b>	<b>49,00</b>

## Megadrive



## Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	199,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT II	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
<b>PETE SAMPRAS (EUR)</b>	<b>149,00</b>
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	129,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

## Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
NOSFERATU	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
SEIKEN DENTSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
SUPER MARIO WORLD 2	599,00



## Promos

<b>DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3</b>	<b>299,00</b>
<b>DRAGON BALL Z 5 (aventure)</b>	<b>399,00</b>
<b>FATAL FURY SPECIAL</b>	<b>299,00</b>
<b>RAMNA 1/2 4</b>	<b>199,00</b>
ART OF FIGHTING	149,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	149,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
TELEBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00

## Accessoires

- 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- MANETTE ASCII 99 F
- ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

**SUPER GAME MAGE → 379 F**

## Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 3	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

**CASSETTES VIDEO FRANCAISE**

**N° 4 à 11 → 129 F**

**DRAGON BALL LE FILM → 129 F**

## Sega 32 X

**→ SEGA 32X 890 F**

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

### STRASBOURG

6, rue de Noyer  
Tél : (16) 88 22 23 21

### DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : (16) 27 97 07 71

ESPACE 3





## PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : (1) 48 05 42 88

## LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : (16) 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : (16) 20 57 84 82

## STRASBOURG

6, rue de Noyer  
Tél : (16) 88 22 23 21

## DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : (16) 27 97 07 71

## 3DO

- 3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)  
+ ALONE IN THE DARK (français) + TOTAL ECLIPSE 2.590 F  
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.590 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	299,00	JOYPAD PANASONIC	349,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	79,00
BLADE FORCE	349,00	KILLING TIME	349,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	349,00
BURNING SOLDIER	299,00	KING DOM : THE FAR	349,00	SAMOURAI SHODOWN	349,00
CANNON FODDER	375,00	REACHES	349,00	SAMPLER 3	79,00
CORPSE KILLER	299,00	MEGA RACE	299,00	SEAL OF PHARAO	375,00
DEMOLITION MAN	299,00	MEGAZINE + DEMO	50,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
DRAGON LORE	375,00	MICROCOSME	299,00	SHOCK WAVE	349,00
ENDLESSY (ADULTES)	279,00	MINTEASER (ADULT)	279,00	SHOCK WAVE :	
FIFA SOCCER	349,00	MYST	375,00	OP JUMP GATE	279,00
FLASH BACK	375,00	NEED FOR SPEED	349,00	SLAM AND JAM 95	369,00
FLIGHT STICK		NOVASTORM	349,00	SPACE HULK	369,00
(POUR SIMULATION)	590,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	349,00	SPACE PIRATE	369,00
FLYING NIGHTMARE	369,00	OUT OF THIS WORLD	299,00	STAR BLADE	349,00
GEX	299,00	PATAANK	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2	375,00
GRIDDERS	299,00	PANZER GENERAL	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
GUARDIAN WAR	249,00	PEEBLE BEACH GOLF	199,00	SYNDICATE	375,00
HELL	349,00	PISTOLET	349,00	THEME PARK	375,00
IMMERCYANARY	299,00	QUARANTINE	299,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
IRON ANGEL OF		REBELL ASSAULT	349,00	TWISTED	99,00
THE APOCALYPSE	349,00	RETURN FIRE	349,00	VIRTUOSO	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	RISE OF THE ROBOT	249,00	WAY OF THE WARRIOR	199,00
		ROAD RASH	349,00	WING COMMANDER 3	369,00

## Jaguar

- JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 990 F  
CD JAGUAR

BUBSY	399,00	DRAGON : LA VIE DE	449,00	RAYMAN	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	299,00	BRUCE LEE	299,00	SENSIBLE SOCCER	399,00
BURN OUT	449,00	FLASH BACK	399,00	SYNDICATE	399,00
CANNON FODDER	399,00	HOVER STRIKE	399,00	THEME PARK	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	IRON SOLDIER	399,00	ULTRA VORTEX	449,00
CLUB DRIVE	199,00	KASUMI NINJA	399,00	VAL D'ISERE	399,00
DOOM	449,00	PINBALL FANTASIES	349,00	ZOO 2	349,00
DOUBLE DRAGON 5	349,00	POWER DRIVE	449,00	MANETTE	299,00

## Playstation

- PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 2099 F  
→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX 2990 F  
PAL RVB PLEIN ECRAN  
→ ADAPTEUR TEL

3 X 3 EYES	590,00	METAL JACKET	499,00	DESTRUCTION DERBY	369,00
AGE COMBAT	499,00	NIGHT STRIKER	549,00	DISWORLD	349,00
ACTION REPLAY	299,00	PARODIUS	499,00	HYPERFORMATION	
ARC THE LEO	499,00	PHICOSOMA	499,00	SOCCER	349,00
BOXER ROAD	499,00	RAIDEN PROJECT	499,00	JUMPING FLASH	349,00
COSMIC RACE	499,00	RAYMAN	499,00	KILEAK THE BLOOD	349,00
CRIME CRACKER	499,00	RIDGE RAGER	499,00	MORTAL KOMBAT 3	399,00
DRAGON BALL Z	499,00	SPACE GRIFFON VF9	499,00	NBA JAM TE	349,00
FORMATION SOCCER	590,00	STAR BLADE	499,00	NOVASTORM	349,00
GOKU DENTSETSU	499,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE	499,00	OFF WORLD	
GROUND STROKE	499,00	TEKKEN	499,00	INTERCEPTOR	349,00
GUNDAM	549,00	TOSHINDEN	499,00	RAPID RELOAD	349,00
GUNNER HEAVEN	499,00	TWIN BEE	499,00	RAYMAN	369,00
JOYSTICK	590,00	TWIN GODDESS	499,00	RIDGE RACER	369,00
JUMPING FLASH	499,00	VAMPIRE	549,00	TOSHINDEN	349,00
KILEAK THE BLOOD	499,00	WINNER ELEVEN	499,00	TOTAL ECLIPSE	
KING FIEL II	549,00	ZERO DIVIDE	499,00	TURBO	349,00
MAGIC BEAT WARRIOR	499,00			SUPER STREET	
MANETTE	299,00			FIGHTER	349,00
MEMORY CARD	249,00			WIPEOUT	369,00

### JEUX EUROPEENS

3D TEMINGS 349,00  
AIR COMBAT 349,00

## Nec

- MEMORY CARD 199 F  
→ PC FX 3 990 F



### CD

3 X 3 EYES	349,00
BLOOD GEAR	149,00
BRANDISH	199,00
HYPER WARS	149,00
PANIC BOMBER	249,00
SAILOR MOON COLLECTION	299,00
XAK 3	199,00

### CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE  
VIDEO + 7TH GUEST 3290 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS  
PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Mega Cd

BATMAN RETURN	99,00
KID ON SITE	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	299,00
NHL 94	99,00
STARBLADE (EUR)	199,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

## Saturn

version PAL

- SATURN VF + VIRTUA FIGHTER 2990 F

GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTEUR  
+ MEMORY CARD 3 en 1 399 F  
ADAPTEURS POUR JEUX JAPONNAIS 349 F  
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 299 F

ARCADE RACER (EUR)	449,00
BUG (EUR)	449,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	349,00
DAEDALUS (JAP)	499,00
DAYTONA USA (EUR)	449,00
DIGITAL PINBALL (EUR)	399,00
GRAN CHASER (JAP)	499,00
MYST (USA)	499,00
NBA JAM TE (EUR)	369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00
PANZER DRAGON (EUR)	449,00
PEABLE BEACH GOLF (EUR)	399,00
SHINOBI (JAP)	499,00
SLAM PUNK (JAP)	549,00
SHINING WISDOM (JAP)	499,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	499,00
STREET FIGHTER (EUR)	349,00
SUIKO EMBO (JAP)	399,00
SUPER PINBALL (JAP)	399,00
VICTORY GOAL (JAP)	399,00
VIEWPOINT (USA)	499,00
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	449,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
VIRTUA VOLLEY BALL (JAP)	429,00
VIRTUAL HYDLIDE (EUR)	399,00

## Neo Geo

- TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL,  
SAMOUAI, WORLD HEROES JET,  
ART OF FIGHTING 2 ..... 99 F/U

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	690,00
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1390,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	1690,00
SAMOURAI SHODOWN II	690,00
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	690,00
SUPER SIDE KICK 3	1290,00
TOP HUNTER	490,00
VIEW POINT	690,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	399,00
WORLD HEROES II JET	690,00

## Neo Geo Cd

- NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	399,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	449,00
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	399,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	449,00
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	449,00
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES PERFECT	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : )	
TOTAL A PAYER	

\* CEE, DOM-TOM :  
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité : ..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.





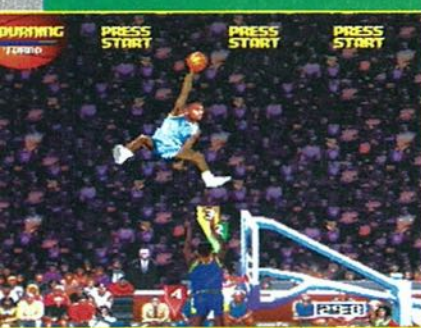
# PLAYSTATION REVIEW

## BOOMSHAKALAKA!

Dans NBA Jam T.E., les smashes sont légion. Impossible de tous les énumérer tant ils sont nombreux. La seule chose que je puisse faire pour vous, c'est vous en montrer quelques-uns...



Le Sitting Dunk est une figure aussi spectaculaire que peu orthodoxe.



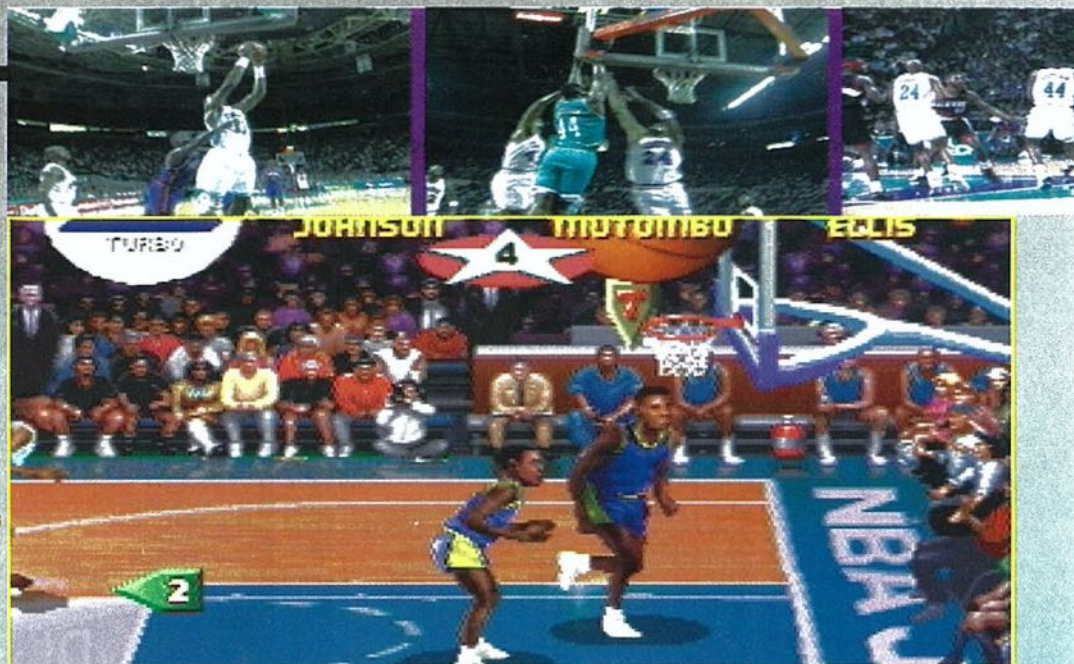
Le High Dunk, comme son nom l'indique, est une figure qui s'effectue haut dans les airs!



Le Hot Dunk est un smash que l'on fait quand le joueur est dit "On Fire!"



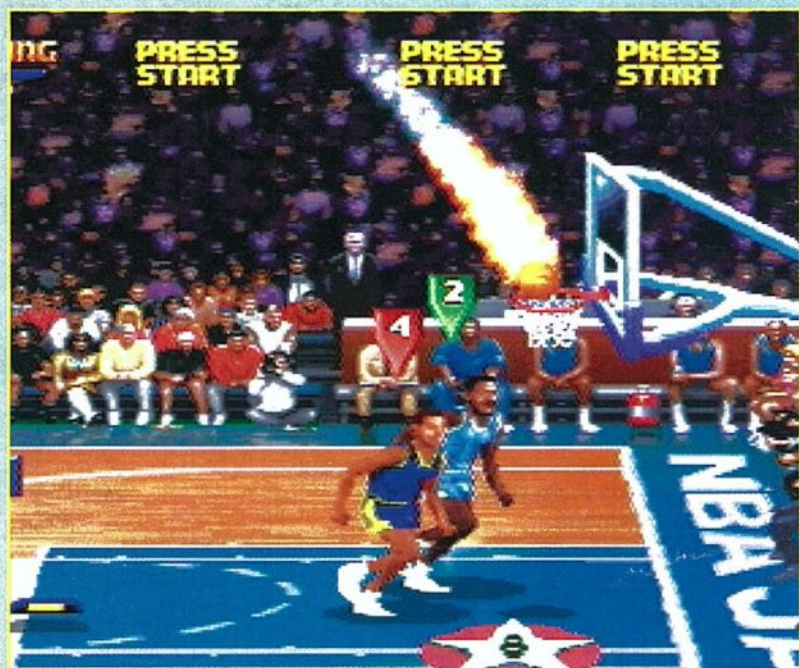
Le Cheese Dunk demande une grande concentration. Souriez, vous êtes filmé!



Il est possible de marquer quatre points (voire neuf) comme l'indique l'étoile ci-dessus.

**A**ttention les yeux. Cette version Playstation de NBA Jam Tournament Edition est de loin la plus belle et la plus agréable à jouer des conversions. Même la version arcade semble dépassée!

Je me demande s'il existe quelque part au monde une personne qui ne connaisse ce jeu de basket délirant qu'est NBA Jam T.E. Pour les extraterrestres, et pour eux seuls, il est peut-être bon de rappeler les règles du basket... selon Acclaim. Sur le terrain, deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Contrairement aux règles strictes du basket, les fautes sont ici permises, voire obligatoires. Quel plaisir que pousser un joueur de toutes ses forces, de s'emparer du ballon et de partir seul en contre-attaque! Les commentaires, en "direct live", sont parfois très drôles, surtout quand un joueur réussit un smash difficile. A propos de smashes, sachez qu'ils sont innombrables. Dès l'instant où vous avez posé les baskets dans la raquette, il vous suffit d'actionner le Turbo et d'appuyer sur le bouton de tir. Selon sa position sur cette raquette, le joueur effectuera un type de smash particulier. Il lui arrivera par exemple de faire un triple saut périlleux ou encore de se retrouver à huit mètres au-dessus du terrain, avant de déposer rageusement la balle dans le panier. Côté joueurs, on retrouve les vingt-sept équipes (ainsi que quelques équipes spéciales) qui forment le championnat NBA américain. A raison de quatre ou cinq joueurs par équipe, ce ne sont pas moins de cent cinquante stars du basket qui vous attendent ici. Spectacle assuré. Autre option intéressante: les points chauds et autres Bonus Icons. Les points chauds sont des étoiles marquées d'un chiffre (allant de 4 à 9), qui apparaissent de temps à autre au sol. En shootant de cet endroit, si réussissez votre panier, vous marquez le nombre de points indiqué sur l'étoile. Amusant. Les Bonus Icons, quant à eux, sont des pastilles qui, une fois ramassées, gonflent les caractéristiques de votre joueur: vitesse plus rapide, super-dunk, agilité aux tirs à trois points augmentée, force du joueur décuplée, Turbo illimité... Vous l'aurez compris, ce jeu est incontestablement une grande réussite sur Playstation. A posséder impérativement.

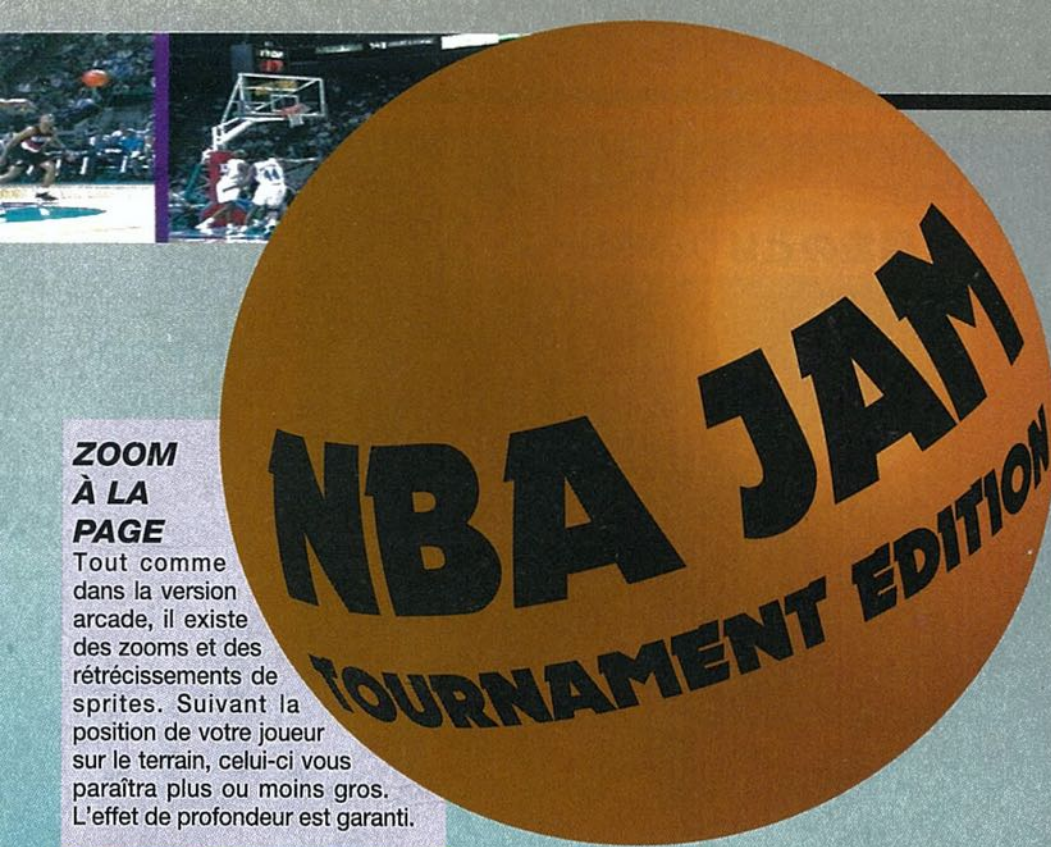


Quand on marque consécutivement trois paniers, on est alors "On Fire". La balle est en feu et le pourcentage de réussite des tirs au panier est alors décuplé.



Voici deux types de gadget que l'on peut récupérer: un "T", qui vous donne le Turbo infini, ou un "5", qui vous permet de marquer un panier à cinq points.





## ZOOM À LA PAGE

Tout comme dans la version arcade, il existe des zooms et des rétrécissements de sprites. Suivant la position de votre joueur sur le terrain, celui-ci vous paraîtra plus ou moins gros. L'effet de profondeur est garanti.



Quand on se trouve au premier plan, les joueurs sont très gros.



Lorsqu'ils courent au milieu du terrain, leur taille rétrécit quelque peu.



Quand ils évoluent au fond du terrain, les joueurs deviennent alors beaucoup plus petits.

## AVIS

**oui!**



**NICO**

Inutile de s'étendre sur NBA Jam T.E. version Playstation: c'est la meilleure version qui puisse exister sur console. Point. Les bruitages sont hilarants et les commentaires de la voix off, omniprésents, sont désopilants. Les animations des joueurs se révèlent ultra fluides et les graphismes irréprochables. Cette version Playstation reprend les zooms et rétrécissements de sprites du jeu d'arcade. La musique est très rock, mais il est dommage qu'on l'entende si peu. On appréciera également les scènes vidéo d'extraits de match à chaque mi-temps de votre partie: elles sont d'une superbe qualité. NBA Jam T.E. est incontestablement une superbe réussite.

## AVIS

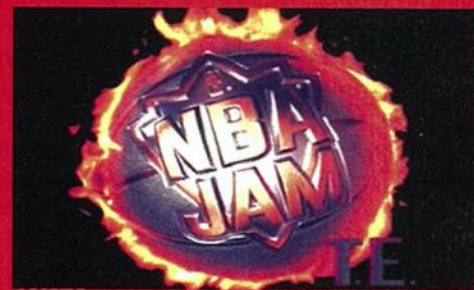
**oui!**



**SWITCH**

Les adaptations de NBA JAM sur consoles 16 bits étaient, on s'en souvient, assez proches de la version arcade. Avec les nouvelles technologies, on retrouve exactement le même jeu sur Playstation. Les graphismes sont excellents et on s'en rend mieux compte quand on voit la balle en feu ("On Fire" dans le jeu). Les parties sont trépidantes, les commentaires de l'arbitre, les cris de la foule et la musique stressante vous mettent dans le bain. Un mode Turbo est disponible et, à son maximum, le jeu est quasiment injouable: trop speed! Le terrain est truffé de bonus et d'emplacements qui permettent de marquer entre six et neuf points. Bref, c'est le top (heureusement pour la Playstation!)

# PLAYSTATION REVIEW



**ÉDITEUR: ACCLAIM**  
**DISTRIBUTEUR: ACCLAIM**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**BASKET**  
**4 JOUEURS**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: SAUVEGARDE**

**PRESENTATION 92%**

Un écran-titre magnifique, des scènes filmées de matchs de basket à la mi-temps... la classe!

**GRAPHISMES 90%**

Les personnages ont été digitalisés, et leur taille varie en fonction de leur place sur le terrain.

**ANIMATION 95%**

Très rapide et fluide, il n'y a aucun ralentissement. En mode Juice, ça booste un max!

**MUSIQUE 85%**

Du nouveau pour cette version Playstation. Cependant, on ne les entend pas assez.

**BRUITAGES 93%**

Plein de nouvelles voix "off" et des bruitages en tout genre digitalisés.

**DUREE DE VIE 90%**

A quatre joueurs, le jeu est vraiment sympa. Seul, vous pourrez participer au tournoi.

**JOUABILITE 95%**

Un bouton pour shooter, un autre pour les passes et un dernier pour le turbo. Au poil!

**INTERET 95%**

Ce NBA Jam T.E. est actuellement la meilleure version console, comparable à la version arcade: un hit!



# REVIEW

**M**agic Knight Rayearth est à l'origine un manga de Clamp qui a d'abord été adapté en série télévisée, puis, aujourd'hui, en un jeu sur Saturn. Après que la série télé a fait un malheur, c'est fort logiquement qu'un jeu en a été tiré. Il s'agit d'un jeu de rôles/action, dans le style de Secret of Mana. Vous dirigez un groupe de trois guerrières, Umi Ryu-Zaki, Fuu Hououji, Hikaru Shidou, qui sont téléportées dans le monde de Cefiro pour sauver la princesse Eme-raude. Chacune possède des pouvoirs différents selon l'élément qui lui est associé: eau, air, feu. L'utilisation de la magie coûte un certain nombre de points en fonction de sa puissance. C'est le magicien Clef qui vous enseignera les sorts, et ce à travers un miroir magique puisqu'il a été changé en pierre par Zagato (le gros méchant). Vers la fin du jeu, chaque guerrière disposera de trois magies différentes. Détail pratique: les menus d'options sont entièrement représentés sous forme d'icônes. Ainsi, il n'y a aucun problème par exemple pour sauvegarder. En plus des magies, certains personnages que vous rencontrerez vous apprendront quelques petits trucs plus terre-à-terre: nager, courir très vite sans prendre beaucoup d'élan... Autant d'atouts qui vous seront fort utiles lorsque vous serez coincé dans certains passages du jeu! Les séquences animées durant le jeu sont très bien faites et relancent tout l'intérêt. Lors d'un dialogue avec un personnage important, sa tête apparaît à l'écran. Le jeu mélange à parts égales aventure – avec des phases de recherche – et action, pour donner une sorte de "Zelda-Mana" passionnant et de toute beauté.



La carte du monde.

# Magic Knight Rayearth



Comme dans Zelda, il faut pousser des blocs sur les interrupteurs.



Clef est attaqué!

## AVIS

**oui!**



Ce jeu est d'une beauté hallucinante. Pour tout dire, c'est le plus beau auquel j'ai joué! Passé la première heure, un peu pénible compte tenu des nom-breux dia-

## PANDA

logues, il devient tout bonnement génial! Beaucoup plus facile que Shining Wisdom, il est nettement plus orienté action que Blue Seed. C'est donc un CD qui conviendra à tout public, d'autant que la connaissance du japonais ne s'avère pas indispensable pour qui veut terminer le jeu. Allez, j'y retourne...





# SATURN REVIEW



Dans cette maison en feu, votre mission consistera à sauver un gamin des flammes!

## LES BOSS

Les boss ne sont pas trop difficiles à battre mais il faut être rusé... N'utilisez pas le sort magique du feu sur le démon du même élément.

Voici le premier boss.



On ne le dirait pas mais, au départ, c'était un petit cochon tout "kawaii" (mignon)!



Non seulement cette donzelle est assez coriace mais, en plus, elle a un bon fond.

## AVIS

**oui!**



**SPY**

Je n'ai pas la chance (mais en serait-ce vraiment une?) de connaître cette série aussi bien que l'animal bouffeur d'eucalyptus à mes côtés, mais cela ne m'a pas empêché d'apprécier les quelques heures passées en compagnie de ces trois jolies donzelles. Car, vous vous en doutez (sinon je vous l'apprends), Rayearth se révélera intéressant pour le néophyte moyen qui a pour unique référence de l'univers des mangas "Goldorak"... En fait, ce jeu a l'avantage d'être beau mais également bien pensé (intéversion des trois personnages, systèmes de magie et de combat). Tout laisse présager une durée de vie plutôt étendue. Que demander de plus?... Des dialogues en français ou en anglais, peut-être... Même si un doctorat de langues orientales n'est pas indispensable, ça fait toujours plaisir de comprendre ce qui se passe...



**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**ACTION/ROLE PLAYING GAME**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**SAUVEGARDE: OUI**

**PRESENTATION 93%**

Un petit dessin animé de bonne facture avec une chanson fort sympathique.

**GRAPHISMES 95%**

C'est le plus beau RPG japonais qu'il m'ait été donné de voir!

**ANIMATION 82%**

Rien de spécial, si ce n'est un léger ralentissement dans un village.

**MUSIQUE 92%**

Le support CD est bien exploité et contribue à l'ambiance du jeu.

**BRUITAGES 94%**

Le vent dans les arbres, le bruit des vagues, et quelques belles digitalisations vocales!

**DURÉE DE VIE 90%**

Je ne l'ai pas encore fini, mais ça ne devrait pas tarder.

**JOUABILITÉ 85%**

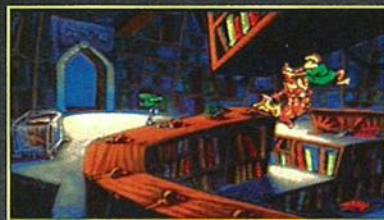
Les options apparaissant sous forme d'icônes, la langue n'est donc pas un obstacle insurmontable.

**INTERET 94%**

Un bon action/RPG tiré d'un manga de Clamp que demander de plus?



## L'UNIVERSITÉ



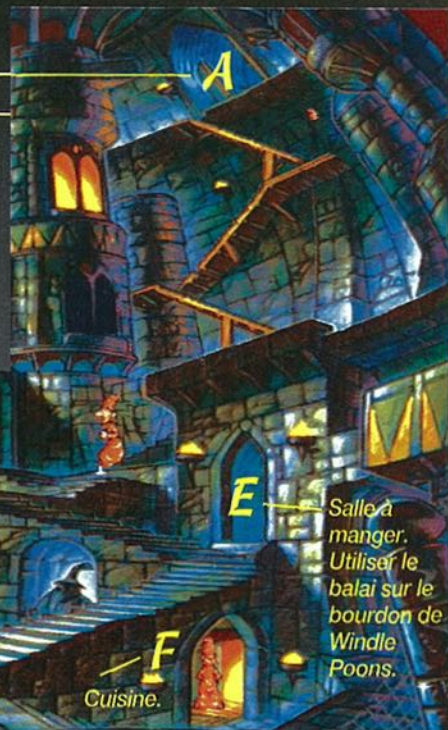
Bibliothèque. Donnez la banane au singe (aïe!) pour obtenir un livre que vous remettrez à l'archi-chancelier.



Toilettes. Prendre le balai.

Chambre de Rincevent. Bagage à prendre avec le balai.

Bureau de l'archi-chancelier. Objectifs à suivre.



Salle à manger. Utilisez le balai sur le bourdon de Windle Poons.

Cuisine.

# DISCWORLD

Un magicien raté en chasse contre un dragon tourmenté: tel est le scénario de ce long jeu d'aventure tiré de l'œuvre de Terry Pratchett, écrivain anglais célèbre pour son humour. Après le PC, c'est au tour de la Playstation de se lancer dans cette vaste quête extravagante. Discworld est un monde juché sur une tortue géante naviguant dans l'espace. C'est dans ce singulier univers que votre héros, l'élève magicien Rincevent, va visiter plus de 80 lieux à la recherche de différents objets. Tout débute dans l'université (voir plan). Comme sur PC, toutes les actions se

font simplement en cliquant une ou deux fois sur l'objet désiré. C'est ainsi que Rincevent prend certains éléments, les met dans son bagage mobile (un coffre mille-pattes!) et les utilise à tort et à travers en essayant de trouver la solution aux énigmes qui parsèment sa route... Après avoir trouvé cinq objets permettant de fabriquer un détecteur de dragon, il devra dénicher six nouveaux objets en or afin de rapatrier le dragon en question dans son monde: l'aventure est longue, pleine d'humour (les voix digitalisées sont celles des Monty Python!) et, heureusement, sous-titrée en français.

## AVIS

**oui, mais...**



**ELVIRA**

La version Playstation de ce jeu est identique à la version PC, ce qui peut dérouter les "consoleux" qui n'ont pas l'habitude de ce genre d'aventure à la durée de vie énorme mais à l'action plutôt linéaire. Chaque objet ramassé est utile pour en trouver un autre, et ainsi de suite... Exemple: vous prenez un drap de lit et du bain moussant dans un hôtel, vous les donnez à un type (il faut trouver lequel...) qui, en échange, vous remet une

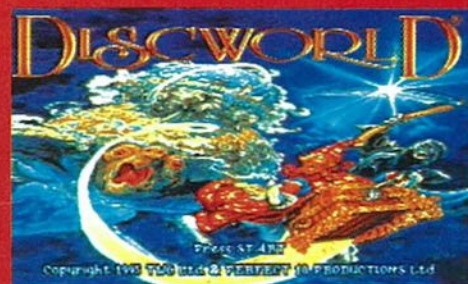
banane en or, que vous donnez à un orang-outan, qui lui-même... A la longue, toutes ces démarches semblent un peu fastidieuses même si l'humour est omniprésent et que les graphismes semblent tout droit issus d'un excellent dessin animé.



Une sinistre secte invoque le dragon.



Rincevent en quête d'indices dans la ville...



**PSYGNOSIS/SONY**

**PRIX: D**

**1 JOUEUR/AVENTURE**

### PRESENTATION

**90%**

Un charmant et hilarant dessin animé introduit l'histoire.

### GRAPHISMES

**92%**

Du DA tout du long regorgeant de détails soignés.

### ANIMATION

**85%**

Des sprites bien animés mais une action très limitée pour le héros.

### MUSIQUE

**86%**

Thèmes sympathiques moyenâgeux en musique d'ambiance.

### BRUITAGES

**92%**

Voix des Monty Python digitalisées. Du grand art!

### DUREE DE VIE

**90%**

Une très longue aventure dans de superbes décors.

### JOUABILITE

**90%**

Aucun problème tant que votre imagination carbure...

### INTERET

**90%**

Une longue et extravagante aventure pleine d'humour mais des démarches un peu fastidieuses à la longue. Sous-titré en français.





**Tél. : 40 21 01 44**  
**Fax : 40 21 01 74**

Virtual Valerie 2 .....	399 F
Draghixa .....	329 F
Virtual Vixens .....	329 F
Interactive Cum .....	349 F
Dream Machine .....	349 F
Tokyo Nightlife .....	399 F
Spy Club .....	399 F
Adult Movie .....	229 F
Seymore Butts .....	379 F
Night Watch 1, 2 ....	229 F
Virtually Yours .....	269 F
Mind Teazer 1, 2 ....	269 F

**Je certifie être majeur**



# SATURN REVIEW

**E**nfin un jeu de baston qui ne soit pas en 3D! C'est vrai, quoi, à la longue, la 3D, ça lasse... Mais arrive-t-il à la hauteur des hits de la Neo Geo?

Suikonbu vous propose une douzaine de personnages différents, tous avec un air de combattant chinois. Comme dans Samouraï Shodown, ils disposent de plusieurs coups spéciaux et d'une arme blanche. Votre combattant peut choisir de lancer cette dernière sur son adversaire, lequel, s'il est touché, tombe irrémédiablement dans les pommes! Malheureusement, au round suivant, il ne la récupérera pas. Mais même sans arme, il aura toujours la possibilité d'accomplir de nouveaux coups spéciaux, voire une Fury si son énergie est suffisamment basse. Six boutons du pad Saturn sont mis à profit pour permettre une plus grande finesse de jeu en différenciant les coups de poing (ou pied) fort, moyen et faible... Finesse qui se retrouve dans les coups spéciaux mais aussi dans les projections! Lorsque les personnages s'éloignent, la console effectue un zoom arrière sans aucune pixélisation. En appuyant sur les deux boutons correspondant au coup moyen, on peut feindre de tomber dans les pommes. Il est possible d'effectuer des enchaînements ou Combos, et même de placer des coups spéciaux. Malheureusement, leur nombre ne s'affiche pas à l'écran. De même, on peut projeter son adversaire et le coller dans un coin de l'écran, puis, bien entendu, l'achever par un ou deux coups. Même punition en cas de projection en l'air, avec la possibilité de renvoyer votre adversaire dans les cieux par un uppercut ou autre coup spécial! Le dernier boss se transforme en une créature aux pouvoirs démesurés si vous gagnez un round. Il possède une attaque quasiment imparable. Alors, soyez offensif et rapide!

# SUIKONBU

Les projections sont assez faciles à placer au cours d'un enchaînement.



La puissance de l'attaque projette Gia à l'autre bout de l'écran.



On dirait le coup d'Andy Bogard!

La vue de loin n'est absolument pas pixélisée.



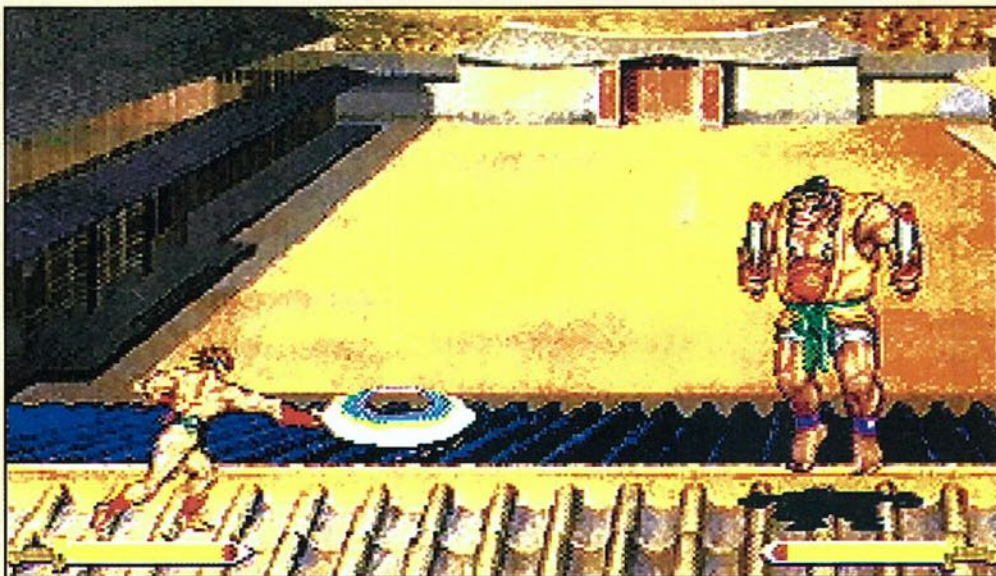
AVIS

oui, mais...



PANDA

Un bon jeu de baston en 2D (bientôt, il faudra dire "à l'ancienne"), ça fait toujours plaisir. D'autant que celui-ci regorge de bonnes idées... pas forcément originales, il est vrai. Mais les possibilités d'enchaînement, le fait de disposer de nouveaux coups lorsqu'on lance son arme et la beauté de ses graphismes me font oublier ses défauts d'animation. Cela dit, il est possible que certains ne seront pas de cet avis! De plus, il n'est pas à la hauteur d'un King of Fighters 95 ou d'un Samouraï Shodown... En clair, Suikonbu est un bon jeu, mais d'un niveau un peu faible au regard de la puissance du support!





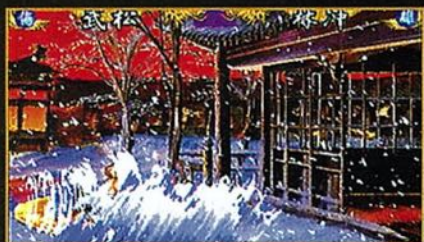
# NBU



Le dernier boss est redoutable lorsqu'il se transforme.

## FURY FATALE!

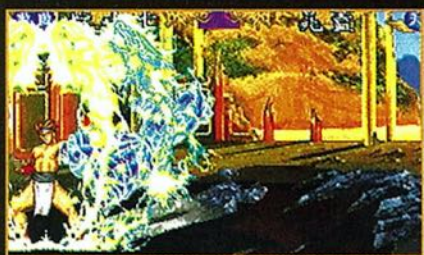
Les Furies ne sont pas indiquées dans le manuel. Mais elles correspondent à des coups spéciaux qui se révèlent des Furies dans certaines conditions... A vous de chercher!



Cette Fury consiste à attraper l'ennemi avant de plonger en vrille vers un coin de l'écran.



Esquivez avant qu'il ne soit trop tard...



Grâce à cette Fury, j'ai réussi à vaincre le dernier boss.



## AVIS

oui!



## GIA

Baston en bit-map, avec coups spéciaux et tout le tralala... Pas de doute, il s'agit encore d'un jeu Neo Geo... Non? Comment? C'est un jeu Saturn? Pourtant, les similitudes sont nombreuses. Il suffit de brancher le joystick correspondant pour s'y croire. Cela dit, quand une copie est presque aussi bonne que l'original, pourquoi s'en priver? Bien sûr, le jeu est un peu plus lent, mais les décors, la maniabilité et le fun assuré combrent largement cette lacune. De plus, le thème proposé est assez attractif: sur fond de Chine antique, avec des caractères en chinois, vous baignerez dans une atmosphère complètement taoïste. Bref, ce titre m'a montré la Voie de l'art de jouer!

# SATURN

## REVIEW



ÉDITEUR: DATA EAST  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

BASTON  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUES: INFINIS  
SAUVEGARDE: OUI

## PRESENTATION

80%

Une intro de jeu de baston tout à fait classique, mais sans séquence animée.

## GRAPHISMES

91%

Les décors sont dans l'ensemble très beaux, et les coups spéciaux représentés de manière impressionnante.

## ANIMATION

78%

Beaucoup trop lente pour un jeu de baston, et c'est dommage car le défaut est de taille.

## MUSIQUE

82%

Elle se laisse écouter, mais sans conviction aucune!

## BRUITAGES

88%

Quelques jolies digitalisations vocales viennent agrémenter les coups spéciaux.

## DUREE DE VIE

89%

A deux, les parties sont très intéressantes, mais seul on se lasse assez vite.

## JOUABILITE

92%

Pas de problème, la prise en main est aisée...

## INTERET

85%

Un jeu qui semble sortir tout droit de la Neo Geo, ce qui fait le plus grand bien sur Saturn, mais qui pêche par sa lenteur!



# PLAYSTATION REVIEW

## ZEITGEIST



Le boss du deuxième niveau est le plus coriace de sa lignée.

**Z**eitgeist est un de ces jeux dans la ligne de Total Eclipse, Novastorm, Star Blade! Sort-il du lot? Vous ne le saurez qu'en lisant, paresseux!

Après vous être remis de l'introduction sous forme de dessin animé en images de synthèse, vous pouvez com-

mencer à jouer. Le jeu est basique: vous dirigez un vaisseau spatial et devez tirer sur tout ce qui bouge... Armé d'un laser normal avec tir automatique intégré, vous disposez également d'un laser au tir directionnel à tête chercheuse. Mais pour bien utiliser ce dernier, il faut au préalable avoir locké vos ennemis, un peu comme dans Panzer Dragoon, tout en sachant qu'il a la mauvaise habitude de chauffer. A la fin de certains niveaux, un boss assez coriace vient vous bloquer la sortie.

Le robot-boss du deuxième niveau, qui ressemble à un Meca de Maccross, est particulièrement féroce, et dispose de plusieurs transformations. Votre vaisseau possède une barre d'énergie indiquant votre niveau de vie. En cas de disparition prématurée, vous recommencez au début du niveau, et non de l'endroit où vous vous êtes fait descendre. En utilisant les boutons L et R, votre avion peut effectuer des vrilles pour éviter les missiles adverses.



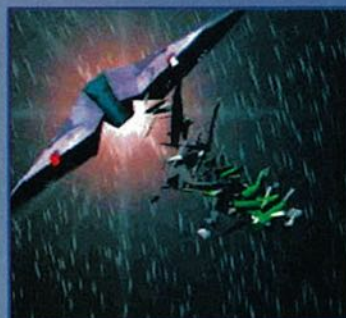
Attention au champ d'astéroïdes.



Les décors sont assez pauvres.



Attention au laser de votre adversaire, contournez-le.



### AVIS

*oui, mais...*



### PANDA

Les jeux en 3D précalculée dans le genre de Starblade n'ont guère été des réussites jusqu'à présent sur la Playstation. Malgré des décors corrects et une musique de bonne qualité, Zeitgeist n'arrive pas à tirer son épingle du jeu. On a l'impression de voir un de ces jeux 3DO comme il en existe tant! Par rapport aux autres mauvais softs du même genre, c'est une réussite, mais il est à réserver aux amateurs. Les autres devraient lui préférer un Ace Combat ou tout simplement prendre leur mal en patience en attendant une vraie simulation aérienne sur Playstation!



**TAITO/IMPORT**

**PRIX: E**

**1 JOUEUR/SIMULATION AÉRIENNE**

**PRESENTATION 92%**

Sans doute la plus belle démo sur Playstation, avec des effets de lumière étonnants!

**GRAPHISMES 82%**

Sans être mauvais, ils sont beaucoup trop vides à mon goût.

**ANIMATION 80%**

Elle rame un peu lorsque qu'il y a trop de sprites à l'écran... Dommage!

**MUSIQUE 87%**

Sans grande originalité, mais elle a au moins le mérite de mettre dans l'ambiance du jeu.

**BRUITAGES 80%**

On reste dans le registre du bruit de casserole. Impensable de la part d'une Playstation.

**DUREE DE VIE 90%**

Les niveaux sont difficiles. Le boss du deuxième niveau notamment vous donnera du fil à retordre.

**JOUABILITE 85%**

On s'en tire sans problème, la prise en main est aisée.

**INTERET 83%**

Pendant un instant, j'ai cru que je jouais sur 3DO: belle intro, jeu moyen... Puis je me suis souvenu que les pads étaient différents!



Quand un enfant ne va pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

# Parrainer un enfant du-bout-du-monde

*En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter.*

*Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux.*

*Depuis 13 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.*



**P**arrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.

Le parrainage repose sur un principe simple : le parrain s'engage à verser 100 F par mois. Il reçoit alors le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant renvoie une lettre à son

parrain : des dessins, puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain et l'enfant.

De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la commu-

nauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

**Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 49000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.**

Jean-Claude Buchet  
Directeur

#### AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL

Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 13 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

*Aide et Action est une association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos revenus imposables dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.*

**Aide et Action**  
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

**DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVoyer A : AIDE ET ACTION - 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12 - Tél. (1) 40 19 04 14**

**A RENVoyer**

☐ **OUI,** je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul. J'ai bien noté que 20 F sur le premier chèque seront destinés à l'abonnement à votre bulletin trimestriel.

☐ Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.  
☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150 F ☐ 300 F ☐ 500 F ☐ Autre.....F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. \_\_\_\_\_  
(en majuscules S.V.P.)

Prénom \_\_\_\_\_

N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Profession (facultatif) \_\_\_\_\_

C+47

**Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75592 PARIS Cedex 12**



# PLAYSTATION REVIEW

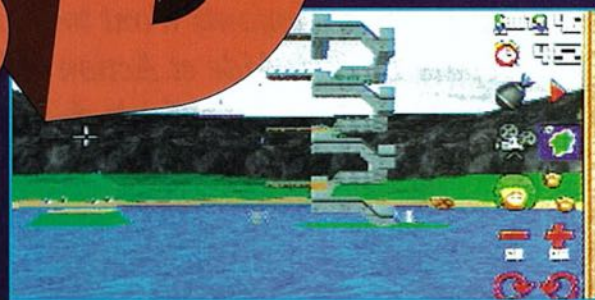
# Lemmings

Ces crétins de Lemmings sont encore perdus et, cette fois-ci, leur univers est entièrement en 3D temps réel! Un environnement qui accroît encore la difficulté de votre tâche, à savoir sauver ces moutons de Panurge...

Les Lemmings ont pris du ventre en sacrifiant à la mode de la 3D, mais ils n'ont pris aucun rab de jugeote et continuent de marcher droit devant eux, quitte à se jeter dans le vide à la première occasion... Heureusement, vous êtes là pour les amener jusqu'à la sortie du tableau en leur faisant accomplir différentes actions: creuser, grimper, bloquer... Neuf aptitudes classiques en tout sont proposées pour l'ensemble du jeu, ce qui n'est pas énorme, mais la difficulté est telle que ce nombre est largement suffisant... Cette version Playstation offre 100 tableaux inédits dispatchés dans quatre niveaux de difficulté. Tous les graphismes (décors et sprites) sont donc en 3D et plusieurs caméras permettent des angles de vue variés, dont une caméra virtuelle que vous placez à votre gré dans les yeux d'un Lemming! C'est génial! La 3D novatrice est également l'occasion d'animations modélisées pleines d'humour, histoire de détendre l'atmosphère entre deux heures de cogitation (pour terminer un tableau...).

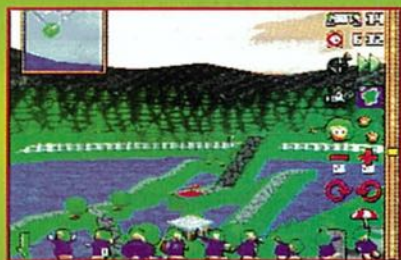
# 3D

Le troisième pont est le bon! Vos Lemmings auront juste l'élan qu'il faut sur le trampoline du dessous pour atteindre la sortie.



## DES CAMÉRAS PARTOUT!

Vous voyez les caméras sur le tableau et il vous suffit d'appuyer sur un bouton pour changer d'angle. Une voix digitalisée de Lemming annonce le numéro de la caméra enclenchée! C'est pro.



De loin, vous situez le tableau. Les petits points sont des Lemmings et le rond rouge le téléporteur à atteindre.

De près, vous voyez vos Lemmings descendre en souplesse, parachute ouvert, à moins que vous n'ayez pas réagi assez vite: ils s'écrasent alors en hurlant.



Jelly Boy et ses sucreries sont partenaires du jeu...



Faites creuser votre Lemming au bon endroit (pas là, trop haut!).



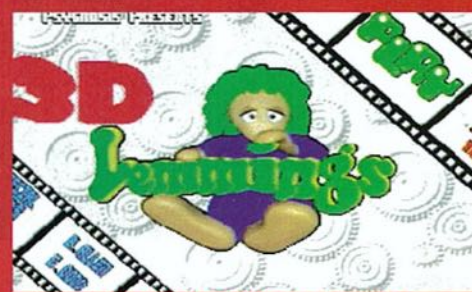
## AVIS oui, mais...



**ELVIRA**

Vous aimez les Lemmings? Oui? Moi aussi. Vous aimez les jeux de réflexion? Oui? Ça tombe bien... Mais êtes-vous prêt à vous prendre la tête comme jamais ça ne vous est arrivé? Tout d'abord à cause

de la 3D qui est belle, certes, mais confuse de par les multiples angles de vue. On voit les Lemmings sous tant d'angles différents, c'est une telle confusion que les diriger correctement devient une gageure... En plus, le paddle n'est pas du tout adapté à ce genre de jeu qui demande une précision extrême: sans souris, c'est quasiment injouable. Un jeu beau, novateur mais mal pensé en somme.



PSYGNOSIS/SONY

PRIX: D

1 JOUEUR/RÉFLEXION

**PRESENTATION 85%**

Pixélisée, mais marrante, l'intro montre la métamorphose des Lemmings en 3D.

**GRAPHISMES 89%**

De la 3D temps réel pour tous les tableaux de bonne qualité graphique.

**ANIMATION 90%**

Bonne fluidité et angles de vue variés.

**MUSIQUE 90%**

30 thèmes différents d'accompagnement.

**BRUITAGES 91%**

Voix digitalisée des Lemmings genre "Gremlins".

**DUREE DE VIE 93%**

100 niveaux en tout et une grande difficulté.

**JOUABILITE 78%**

Une tâche trop rude au paddle. Souris indispensable.

**INTERET 84%**

Un très bon jeu de réflexion en 3D mais la prise en main est extrêmement difficile. Trop?



# MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

## Certains n'en sont pas encore revenus !



**5<sup>e</sup>** SALON  
INTERNATIONAL  
DE LA HIGH-TECH  
DE LOISIRS

**SUPERGAMES**

BLEUTHHEIM RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71



le nouvel  
**Observateur**

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.  
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.





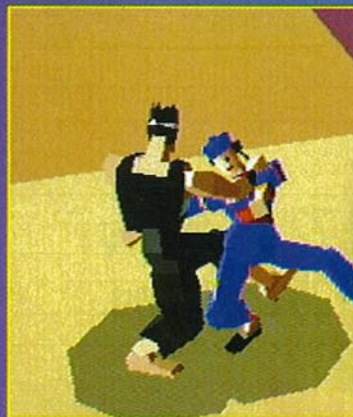
# VIRTA FIGHTER

**V**oici venir le Virtua Fighter du pauvre. La version 32X du meilleur jeu de baston made in Sega frôle le succès, mais des ralentissements inopinés viennent tout gâcher.

Avec huit combattants et des techniques de combat complexes, Virtua Fighter en arcade et sur Saturn est une légende. Malgré des graphismes en 3D faces pleines qui peuvent sembler vieillots par rapport à Tekken ou à Toh Shin Den, sa jouabilité exemplaire et une réalisation béton en ont fait un modèle du genre. En lançant une conversion 32X, Sega met donc à la portée des possesseurs de Megadrive un des meilleurs jeux de baston. Reste à voir si la machine hybride MD/32X est à la hauteur. Pour ce qui est des graphismes, le constat crève les yeux: mis à part quelques éléments du décor, le résultat est excellent. Par contre, l'animation souffre de ralentissements, peu fréquents mais très gênants. A tel point que les combattants ont l'air de se battre sous l'eau. Sinon, tous les coups spéciaux et les enchaînements sont présents et la jouabilité est toujours aussi bonne, du moins quand elle n'est pas handicapée par les ralentissements. Il y a huit personnages plus un boss caché. Ce dernier maîtrise toutes les techniques de combat disponibles dans le jeu. En plus des différents coups spéciaux, il existe des enchaînements de coups (Combos) et de nombreuses projections. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les combats se déroulent sur un seul plan et non en trois dimensions. Il est par exemple impossible de faire des roulades ou des pas d'esquive sur les côtés.



Le mode Replay est toujours aussi impressionnant.



Les prises au corps sont nombreuses et spectaculaires.



Rien n'empêche de frapper un adversaire à terre.



Les angles de vue diffèrent un peu de la version Saturn.



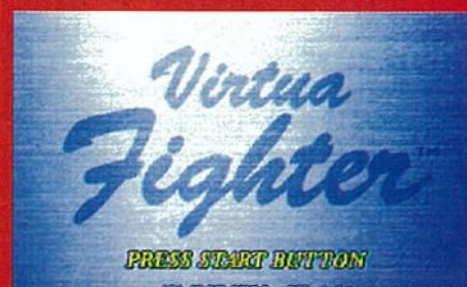
## AVIS

*oui, mais...*



**MARC**

O rage, ô désespoir, moi qui plaçais tant d'espoir dans la version 32X de Virtua Fighter, que me voilà déçu! Et dire qu'elle était presque parfaite... Mais pourquoi donc y a-t-il ces ralentissements étranges? On joue, on s'éclate, tout va bien, ça bouge vite et... pof! voilà-t-y pas que ça rame carrément! Franchement, c'est énervant, d'autant plus que, graphiquement, le jeu est excellent. Côté jouabilité, c'est "nickel chrome" et les bruitages sont très bien. S'il n'y avait ces maudits ralentissements, VF 32X aurait été un méga-hit.



**SEGA/SEGA**

**PRIX: D**

**1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON**

**PRESENTATION 73%**

L'intro est identique en tout point à celle de la version Saturn.

**GRAPHISMES 88%**

Impressionnant. La 32X apporte un réel plus à la Megadrive.

**ANIMATION 70%**

L'animation est tour à tour ultrafluide et affreusement lente. Bizarre.

**MUSIQUE 86%**

Du bon travail compte tenu de l'absence du support CD.

**BRUITAGES 90%**

La 32X n'a rien à envier à la Saturn.

**DUREE DE VIE 93%**

Virtua Fighter est un jeu de baston complet et complexe.

**JOUABILITE 88%**

Les coups spéciaux et les différents coups sont nickel. Les ralentissements sont gênants.

**INTERET 80%**

Sans ralentissements, Virtua Fighter aurait été dément sur 32X. Il reste néanmoins très bon.



# 36 15 code ARKAN

**10% REMISE**

TOUS LES TARIFS SUR MINITEL - 2,19 F/ MIN.  
SI TU N'AS PAS DE MINITEL, CONTACTE NOUS AU 87.74.57.97

**1 59F**



JG236

**SAILOR MOON**  
Couleurs disponibles  
Blanc, Corail, Fuschia, Jaune, Rouge,

JSM255 CASQ1



SLP

JG237

**TAILLES 6, 8, 10, 12, 14 ANS**



SM120

SM116

SM118

SM122

SM117

**1 39F**



SM118

**DRAGON BALL Z**  
Couleurs disponibles  
Rouge, Vert, Noir, Jaune, Blanc

**BON DE COMMANDE**

Nom : ..... Prénom : ..... Tél : .....  
Adresse : ..... Age : .....

**Pour tous paiements reçus avec ce coupon - 10%**

QUANTITÉ	DÉSIGNATION DE L'ARTICLE	REF.	TAILLE	COULEUR	PRIX	PRIX - 10%
.....	PH1 JOGGING DRAGON BALLZ	JG236	.....	.....	159F00	.....
.....	PH2 ENSEMBLE SAILOR MOON	SM118	.....	.....	139F00	.....
.....	PH3 T-SH PET BAT SAILOR MOON M. LONG	SM120	.....	.....	83F00	.....
.....	PH3 T-SHIRT SAILOR MOON	SM116	.....	.....	79F00	.....
.....	PH3 T-SH. + CYCLISTE SAILOR MOON	SM122	.....	.....	89F00	.....
.....	PH3 SWEAT + CALEÇON SAILOR MOON	SM118	.....	.....	139F00	.....
.....	PH4 HAUT-JOGGING DRAGON BALLZ	SM255	.....	.....	109F00	.....
.....	PH4 CASQUETTE DRAGON BALLZ	CASQ1	.....	NOIRE	49F90	.....
.....	PH4 JOGGING DRAGON BALLZ	JG237	.....	.....	159F00	.....
.....	PH4 SLIPS DRAGON BALLZ LOT DE 3	SLP	.....	.....	46F00	.....
.....	PH3 SWEAT TUNIQUE SEUL SAILOR MOON	SM117	.....	.....	89F00	.....
Contre-remboursement : + 27 F					<b>TOTAL :</b>	.....

**ARKADOID HOME VIDÉO INDUSTRIE** 8 rue des Augustins 57000 Metz Tél. (Standard) 87.74.57.97

☐ CARTE BLEUE ..... Date ..... ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ PAIEMENT PAR CONTRE-REMBOURSEMENT

☐ SIGNATURE DES PARENTS OBLIGATOIRE POUR LES MINEURS

FRAIS DE PORT : 15 F



# PLAYSTATION REVIEW

# TOTAL ECLIPSE TURBO



*Vous avez la possibilité de faire pivoter votre vaisseau pour éviter certains ennemis et de nombreux tirs. Ne perdez pas la tête et pensez à redresser.*



*Le halo rouge que vous voyez derrière ce boss est le résultat de la déflagration de votre méga-bombe. Pensez à vous en servir quand vous n'avez plus beaucoup d'énergie puisque vous récupérez l'armure des ennemis détruits par la bombe.*

## ON RESTE COOL DANS LES COULOIRS...

... pour ne pas couler. Voilà le secret: restez zen! Veillez également à bien maîtriser votre accélération, votre freinage, et la précision de vos directions, car certains de ces niveaux sont vraiment difficiles. Mais étudiez plutôt ces morceaux choisis de l'évolution du chasseur lambda.



*Il commence par entrer dans le tube d'énergie.*



*Il freine et se place en bas, à gauche.*



*Des ennemis se cachent derrière les cloisons.*



*Il accélère ces portes...*

**S**orti depuis plus d'un an sur 3DO, le jeu est aujourd'hui converti sur Playstation. Tout comme pour Street Fighter, le Turbo est de rigueur, et le nom à rallonge inévitable. Mais l'éclipse est-elle totale? Crystal Dynamics, à l'origine concepteur de Total Eclipse sur 3DO, a apporté deux modifications fondamentales à cette version Playstation: l'animation est plus rapide et le jeu plus facile. Hormis ces deux points, le reste est identique: vous voyez votre vaisseau de dos et bénéficiez des commandes classiques avec, en prime, la possibilité d'accélérer, freiner, et de faire "rouler" votre vaisseau sur la droite ou la gauche. Les niveaux sont également semblables dans leur agencement. Ainsi, votre périple vous fera survoler cinq planètes, et vous traverserez en tout et pour tout vingt niveaux. Le vol s'effectuera en extérieur et dans les sous-sols (voir encadré "On reste cool dans les couloirs..."), et comme de bien entendu, un boss vous attend à la fin de chaque monde (ils sont au nombre de cinq). Les options pour les armes sont nombreuses et nous avons dénombré quatre types d'arme différents. Ces armes offrent trois niveaux de puissance dont le dernier, même s'il n'est pas facile à obtenir, a des effets dévastateurs. Mais lancez-vous, vous ne serez pas déçu.

## AVIS

**oui!**



## SPY

Entre Raiden et Philosoma, le choix n'était pas simple, mais, à mon avis, Total Eclipse Turbo résout le problème en s'imposant aujourd'hui comme le meilleur shoot'em up de la Playstation. En fait, même si sa vision est calquée sur celle de StarWing, ce shoot est particulièrement original: vous pouvez finir les niveaux de diverses manières grâce au choix des directions (vous pourrez reprendre le jeu de nombreuses fois pour explorer ce que vous avez loupé), l'accélération et la décélération sont une première dans un jeu de ce type (n'oubliez pas qu'il est sorti avant Cybermorph, sur 3DO), et la liberté de mouvement est plus qu'appréciable. On trouvera toujours à redire aux décors qui, au fil des niveaux, ne changent pas d'un pixel, ou on pourra dédaigner la bande-son, qui m'a personnellement laissé de glace. Mais on évolue rapidement, et la durée de vie est des plus raisonnables (grâce au système de mots de passe qui relance constamment l'intérêt). Bref, Total Eclipse Turbo n'est pas irréprochable, mais se situe au-dessus de la moyenne.



# ECLIPSE

## LA BALLADE DES SHOOTEURS HEUREUX

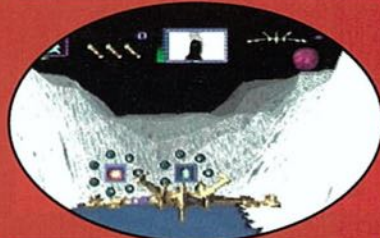
Vous aurez à traverser vingt niveaux. Certains sont très longs, mais tous sont calqués sur le même moule: vous évoluez dans d'immenses canyons, choisissez d'aller à droite ou à gauche, et finissez par pénétrer dans un tube qui vous mène dans les sous-sols. La quantité d'ennemis et l'agencement des niveaux confèrent une bonne variété au jeu.



*Au-dessus de la planète de lave, vous vous familiariserez avec tous les types d'arme existants.*



*Orné de décors un peu vides, ce niveau n'est pas le plus facile car les ennemis sont coriaces.*



*Etrangement, ce niveau dans les glaces nous a donné l'impression que le vaisseau était plus difficile à diriger.*



*Le dernier niveau est compliqué car il fait office de labyrinthe. Il faut choisir les bonnes directions au bon moment.*



pour passer

La bombe est le meilleur moyen de détruire ces boules.

La sortie est proche, mais le jeu ne fait que commencer.

### AVIS

**oui!**



### SWITCH

Bien que, passant de la 3DO à la Playstation, le jeu soit devenu plus facile, il n'en reste pas moins ardu. D'ores et déjà, ce Total Eclipse Turbo se révèle une référence en matière de shoot. L'animation est très bonne, les niveaux sont vastes et les chemins menant à la sortie ne sont pas uniques: on peut ainsi passer entre les obstacles naturels pour trouver des passages secrets, des bonus, etc. Il faudra être constamment en action car quand vous ne tuez pas d'ennemis, votre énergie diminue... Bref, aucun répit: on ne s'ennuie pas une seconde et, à la vérité, c'est même parfois un peu trop. De plus, il ne faudra pas sauter sur n'importe quelle arme, certaines ne sont pas très puissantes, d'autres ne conviennent pas aux ennemis présents dans le niveau... Si votre barre d'énergie s'affaiblit un peu trop, il vous est possible d'utiliser une méga-bombe. Les niveaux sont divisés en deux parties, une à découvert et l'autre qui vous fait progresser par un souterrain. Total Eclipse vous fera passer de très bons moments et vous permettra d'acquérir un bon niveau dans ce style de jeu.

## PLAYSTATION REVIEW



**ÉDITEUR: CRYSTAL DYNAMICS**  
**DISTRIBUTEUR: BMG**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**SHOOT-THÉM-UP**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUES: 2 + MOTS DE PASSE**

### PRESENTATION 78%

*On a déjà vu mieux en matière d'images de synthèse, mais la définition est bonne et l'ambiance réussie.*

### GRAPHISMES 83%

*les décors des niveaux sont assez similaires, mais la 3D mappée est agréable à contempler.*

### ANIMATION 89%

*Plus rapide que la version 3DO, mais parfois saccadée. La 3D est calculée en semi-temps réel et la console le supporte bien.*

### MUSIQUE 75%

*Très hard... Il faut être amateur!*

### BRUITAGES 80%

*Le bruit des tirs couvre un peu la musique, mais ils sont de bonne facture.*

### DURÉE DE VIE 84%

*Cette version est plus facile que celle sur 3DO mais, à partir du treizième niveau, ça se corse.*

### JOUABILITÉ 86%

*Il faut être particulièrement précis du fait que le vaisseau est très sensible.*

### INTERET 88%

*L'animation est rapide, l'action soutenue. L'un des meilleurs shoot de la console!*



# MEGADRIE REVIEW

## MARSUPIAMI

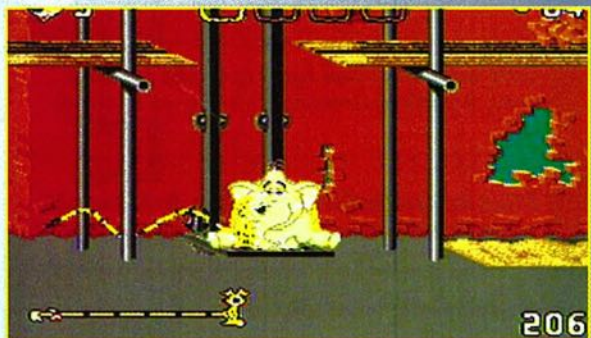


© Dupuis

Après Spirou et Fantasio, mis en scène par Infogrames, c'est au tour du Marsupilami d'apparaître avec Sega sur la Megadrive. "Houba! houba!" avons-nous envie de crier depuis le temps qu'on espérait sa venue... Après l'avoir testé, ce serait plutôt un "Houla, houla!" que cette arrivée nous inspire...

Enfermés dans un cirque, le Marsupilami et son copain l'éléphant ont un long trajet à faire pour rejoindre leurs amis en France. Ils tentent de s'échapper mais si les embûches du chemin ne posent pas trop de problème

à l'ingénieux marsupial, il en va tout autrement pour l'éléphant. C'est pourquoi le Marsupilami l'aide à avancer en transformant sa queue en escalier, tête de souris, bouclier, pont (...) grâce à des icônes ramassées sur le parcours. Autant vous dire qu'effectuer ces actions au bon moment est une entreprise délicate car l'éléphant est sans cesse en mouvement: il redescend donc de la caisse sur laquelle vous l'aviez péniblement fait grimper avant que vous n'ayiez pu tenter quoi que ce soit! Heureusement, il suffit de nourrir l'éléphant pour le faire stopper quelques instants mais mieux vaut être rapide! En fait, c'est à force de pratique que l'on parvient à avancer, mètre après mètre, dans le niveau... Quant à atteindre la sortie, c'est une autre histoire car gérer toutes ces actions demande du temps et le timing accordé est très serré, d'où des répétitions à gogo irritantes. Un boss attend l'équipe à la fin de chacun des huit grands niveaux du jeu (vingt-quatre sous-niveaux) et le Marsupilami doit alors livrer bataille en se servant, bien entendu, de sa queue. Par ailleurs, des Bonus Stage s'offrent aux joueurs d'élite. Si l'idée d'un tel jeu est intéressante, la réalisation n'est pas géniale tant sur le plan de la jouabilité que de la difficulté. Le Marsupilami méritait mieux pour son entrée dans les jeux vidéo.



Pour stopper l'éléphant dans les endroits délicats, frappez-le sans arrêt (charmant!) ou donnez-lui à manger. Les bonus changent à chaque fois que l'on recommence le niveau!

### À QUOI ÇA SERT?

Dès le début du niveau, le Marsupilami part en quête d'icônes pour faire progresser l'éléphant. Ensuite, il s'agit de les activer à l'endroit adéquat, et c'est parti!



L'escalier permet à l'éléphant de gravir certains obstacles.



La souris lui fait peur: l'éléphant fonce dans la direction opposée en cassant tout sur son passage.



Le ressort permet au Marsupilami d'atteindre d'autres icônes en hauteur.



Le bouclier protège la fine équipe des chutes de pierres.

### AVIS

oui, mais...



### ELVIRA

Quand on aime et le Marsupilami et les jeux de réflexion, on ne peut qu'espérer un hit en voyant les deux mêlés sur MD. Au début, l'idée paraît sympa: un éléphant à acheminer jusqu'à la sortie du niveau, tel un gros Lemming, et un Marsupilami ingénieux qui transforme sa queue avec des icônes pour faire avancer son compagnon barrissant. Certes, les recherches sont intéressantes et difficiles - car la tâche n'est pas aisée avec tous les obstacles

qui entravent le chemin -, et si on comprend à peu près comment procéder, ce pourrait être un fort bon jeu. Hélas! c'est la jouabilité qui met très vite les nerfs en boule car il faut être très précis et très rapide. Un challenge "prise de tête", d'autant que le timing est vraiment très serré.



SEGA/SEGA

PRIX: D

1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRESENTATION 70%

Assez minable avec quelques démos qui n'expliquent rien du tout! Dommage...

GRAPHISMES 79%

Le Marsupilami se balade dans huit pays aux graphismes variés qui rappellent la BD.

ANIMATION 80%

Des animations variées et amusantes selon les icônes utilisées. Lenteur de rigueur pour ce style de jeu.

MUSIQUE 78%

Thèmes de base pour chaque pays. Ça manque de punch.

BRUITAGES 79%

Peu nombreux et très classiques à part le "houba!" de notre ami.

DUREE DE VIE 88%

Doté d'une patience infinie ou alité et n'ayant rien d'autre à faire, vous pouvez tenir jusqu'à...

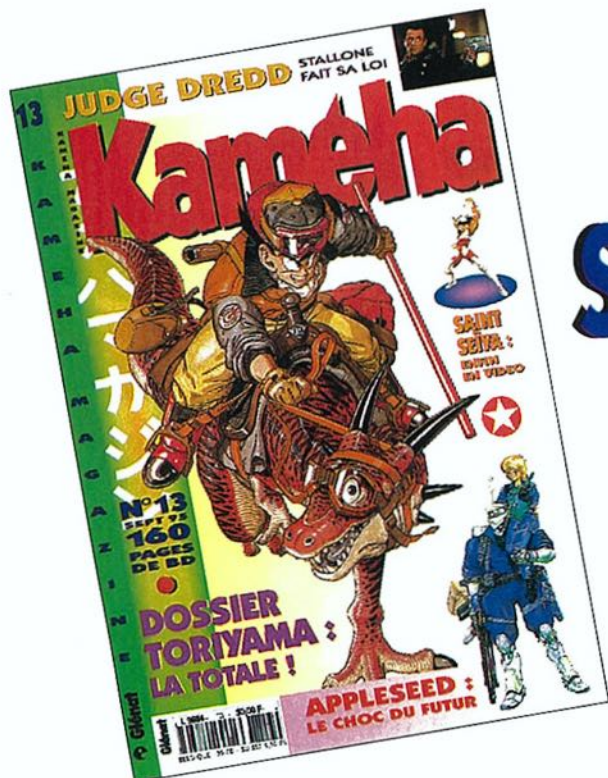
JOUABILITE 69%

Très, très énervante avec des actions bizarrement pensées et un timing très serré.

INTERET 75%

Le Marsupilami fait son apparition sur console dans un jeu de plates-formes/réflexion qui pêche par sa jouabilité. Les fans seront déçus.





# TOUS LES MANGAS SONT DANS KAMÉHA !

**30<sup>F</sup>**  
seulement

## KAMÉHA NOUVELLE FORMULE :

160 pages de BD !

Tous les articles (Animation, Action, Manga News, Mondes) en couleurs !

Tous les mois en kiosque !

**Kaméha**  
MAGAZINE

11 numéros à 30 F : France 300 F • Etranger 475 F  
Bulletin d'abonnement à renvoyer à :

Éditions Glénat, 31-33 rue Ernest Renan  
92130 Issy les Moulineaux - à l'attention de Corinne

Je souhaite recevoir Kaméha Magazine pendant un an, soit 11 numéros.  
Veuillez trouver ci-joint mon règlement de \_\_\_\_\_ F à l'ordre des **Éditions Glénat** par :

☐ Chèque bancaire    ☐ Chèque postal    ☐ Mandat

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Localité : .....  
Pays : .....  
Téléphone : .....  
Date de naissance : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Pour la Belgique :    Règlement à adresser à : **Éditions Soumilion** - Avenue Massenet, 28  
11 numéros = 1995 FB.    1190 Bruxelles - GB N° 210 0405835-39

**Pour tout savoir sur les Mangas**

**36 68 28 82**

**36 69 69 96**

**3615 KAMEHA**

2,23 F TTC/mn



## REVIEW



Chun-Li peut à présent effectuer son coup de pied fatal dans les airs.



**S**ouvenez-vous, c'était en 1987, et le premier Street Fighter débarquait dans les salles d'arcade, marquant le début d'un véritable raz de marée.

Aujourd'hui, après maintes versions du hit (SF, SF II, SF II', SF II T, SSF II, SSF II T...) sur plusieurs consoles, un film en a été tiré. Et maintenant, on va pouvoir jouer à SFR BOF (traduisez Street Fighter Real Battle on Film)! Pour ce jeu, les acteurs du film (Raul Julia, Van Damme, Damian Chapa, Wes Studi...) ont été digitalisés pour donner forme à des sprites qui tuent. (Tiens tiens, n'y aurait-il pas un petit air de famille avec Mortal Kombat?)

Quelques personnages de l'original ont disparu (Dhalsim, Fei Long, T-Hawk), et un nouveau fait son apparition. Il s'agit de Sawada, qui ressemble physiquement à Guile, mais dont les techniques diffèrent complètement. Par ailleurs, les coups spéciaux ont été conservés (Dragon Punch, boules de feu, Sonic Boom, Mille Mains...). Ainsi, un pro des anciennes versions demeurera un dieu sur cette mouture. En revanche, de nouveaux coups spéciaux ont été rajoutés. Chun-Li peut maintenant mettre en œuvre ses coups de pied éclair dans les airs et Cammy opère des prises encore plus folles. Bref, plein de nouveautés pour en mettre plein les mirettes. Capcom a trouvé dans ce film un prétexte pour faire un remix de Street Fighter II mâtiné de Mortal Kombat. En toute objectivité, voilà ce qu'on appelle presser un citron trop juteux.

## CADEAU AUX VIDÉOMANIAQUES

Une véritable séquence vidéo, façon bande-annonce, se déroule sous vos yeux en guise de présentation. Une réussite totale.



## AVIS

## oui, mais...

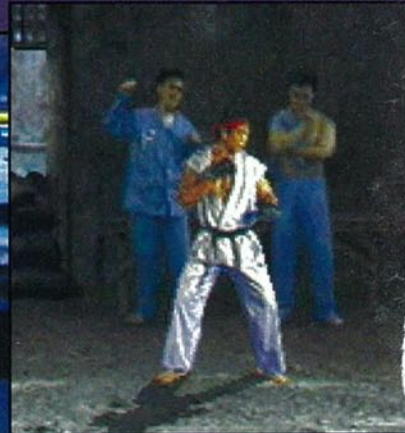


## GIA

C'est avec une lame nostalgique que j'ai joué à SFR BOF (bon, c'est vrai, c'est un peu facile...). Je me souviens encore des longues nuits avec Ken, et de ces soirées trop courtes avec Ryu. Cependant, dans mon cœur, Guile n'aura jamais la tête de Van Damme. Le problème de SFR BOF, c'est qu'il serait sans doute passé inaperçu s'il ne portait le nom d'un des jeux les plus connus de la planète. Au début, on s'amuse, on découvre, on compare. Mais l'enthousiasme est de courte durée. Parce que, côté réalisation (décors fades, animation bâclée), c'est un peu "limite" pour une 32 bits. Toutefois, remarquons quelques efforts au niveau des innovations (coups spéciaux, Sawada...). Mais entre nous, dans le genre, allez plutôt voir Mortal Kombat.



La célèbre boule de feu de Ryu.



Un des coups de Sawada: il se téléporte en faisant une prière, dans une posture qui rappelle étrangement un certain jeu de baston gore.







## LA FUREUR DE VAINCRE

Le système des Furies (Super Combos Finish, comme ils disent), apparu dans SSF II Turbo sur 3DO, a été conservé. En fonction des coups donnés, une jauge en haut de l'écran se remplit. Quand elle arrive au maximum, le combattant peut exécuter un Super Combo, c'est-à-dire une série de coups destructeurs.



Si un Super Combo achève l'adversaire, on appelle ça un Super Combo Finish. Le résultat est très impressionnant.

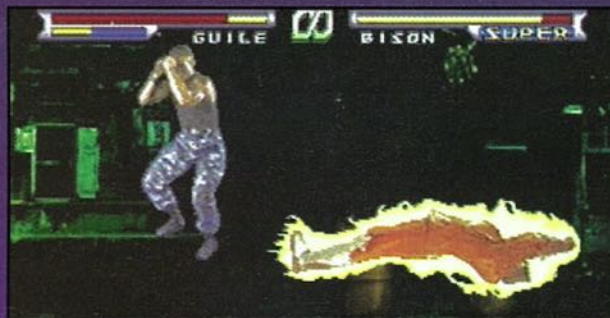
## AVIS

non!



NIIICO

Y'en a marre! J'ai déjà dû supporter Van Damme au cinéma pendant plus d'une heure et demie, à le regarder faire le "kéké" et à voir son sourire stupide à chaque réplique, et le voici maintenant, égal à lui-même, sur ma Playstation et ma Saturn. Non, franchement, y'a de l'abus. La réalisation du jeu est plus que douteuse, et si les séquences cinématographiques entre chaque combat sont impeccables, elles ne sont pas sonorisées! Aucun intérêt, donc. L'animation des combattants, très saccadée, est loin de valoir celle d'un Mortal Kombat. Et dire que l'épisode Zéro est à venir! Capcom ferait bien de passer à autre chose... Allez hop! à la poubelle, avec les nouilles de la veille.



Dans le mode de jeu Movie Battle, on est obligé d'incarner Guile, et Bison est le premier combattant que l'on rencontre.

PLAYSTATION

SATURN

# REVIEW

PS

CAPCOM  
PRIX: F

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASTON

### PRESENTATION

93%

Carrément une bande-annonce, montée avec pêche et accompagnée de musique symphonique.

### GRAPHISMES

83%

Décors insipides et personnages mal rendus pour une 32 bits.

### ANIMATION

78%

La rareté des phases intermédiaires dans les mouvements donne une impression de travail bâclé.

### MUSIQUE

86%

Des mélodies symphoniques reprennent les thèmes du film.

### BRUITAGES

86%

Cris de douleur, chair qui se déchire et ricanements ponctuels...

### DUREE DE VIE

83%

Trois modes de jeu en solitaire, des coups spéciaux nombreux, mais la difficulté est moindre.

### JOUABILITE

83%

Trop imprécise pour un jeu de baston.

## INTERET

81%

Un jeu de baston moyen. Pour ceux qui ont aimé le film...



CONTRÔLE: MOYEN  
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8  
CONTINUES: INFINIS

DISPONIBILITÉ: OUI

SATURN

CAPCOM  
PRIX: F

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/BASTON

### PRESENTATION

93%

Idem que sur Playstation.

### GRAPHISMES

83%

Ils sont un petit peu moins bien digitalisés.

### ANIMATION

79%

Légèrement plus fluide que sur Playstation.

### MUSIQUE

86%

Exactement la même.

### BRUITAGES

86%

A peu près similaires à ceux de sa consœur.

### DUREE DE VIE

84%

Le jeu est un petit peu plus difficile que sur Playstation.

### JOUABILITE

83%

Identique.

## INTERET

82%

En attendant Mortal Kombat 3, entraînez-vous à ce jeu si vous en avez le temps et les moyens...



## NHL 96

**V**ous avez bien lu... la saga des NHL continue son petit bonhomme de chemin et, pour une fois, les modifications ne tiennent pas à la seule réactualisation des équipes. Enfin, pas seulement!

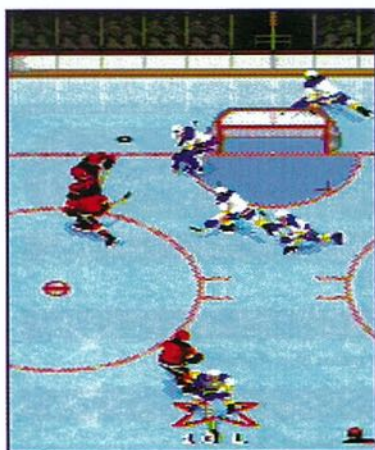
Comme à l'accoutumée, les modes de jeu sont très nombreux: Play Off, Penalty, Saison, Exhibition et Play Off Best of 7 sont au menu. De plus, une option vous permet à présent de gérer des transferts de joueurs ou de créer vos propres "rookies". Une option inédite jusqu'alors, mais qui ne contentera que l'amateur éclairé. A propos des joueurs à diriger, on constate que chacun d'eux a récupéré quelques nouveaux coups, comme des feintes de tir, et que leurs attitudes correspondent bien aux joueurs véritables. Logiquement, Wayne Gretsky sera donc bien meilleur qu'un rookie de base. Toutes les équipes évoluant dans la NHL sont bien évidemment présentes et leur réactualisation en fonction de leurs résultats lors de la dernière saison était inévitable. L'aspect visuel du jeu a peu changé, même si les animations sont plus précises, mais la bande-son est une des meilleures qu'il m'ait été donné d'entendre sur un NHL Megadrive.

### CE QUI A CHANGÉ!

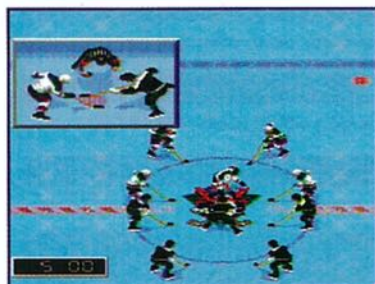
- Trois niveaux de difficulté sont disponibles.
- Vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver les combats.
- Les équipes ont été réactualisées (noooooon?).
- Votre défense est "intelligente".
- Vous avez la possibilité de faire des transferts, de créer des joueurs, etc.
- De nouveaux mouvements et tirs sont disponibles pour les joueurs.
- Vos joueurs peuvent souffrir de sérieuses blessures, ce qui aura une incidence sur leur jeu.
- Graphismes, animations et bande-son sont plus soignés.
- La jouabilité est nickel!



L'option Penalty est toujours de mise, et vous permettra de vous entraîner à cette tâche plutôt délicate.



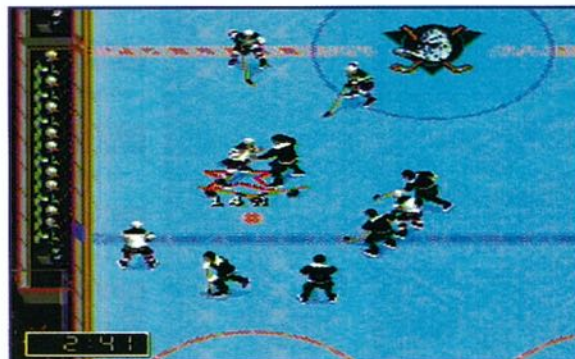
Même si l'impression de fouillis subsiste, les habitués retrouveront toujours leur palet.



Pas facile de récupérer le palet à chaque fois lors des remises en jeu. L'entraînement est indispensable.



Vous avez un certain nombre de points à allouer dans chacune des catégories. Vous pouvez donc choisir de composer un joueur très rapide et offensif, mais faible dans d'autres domaines.



Malheureusement, l'expérience a montré que le hockey sans une petite baston, ce n'est plus vraiment du hockey.

### AVIS

*oui, mais...*



**SPY**

C'est toujours la même chose avec les simulations d'Electronic Arts: chaque année amène sa nouvelle fourmée et seuls les passionnés s'offrent la nouvelle version tant les différences sont subtiles. Bien sûr, ce NHL 96 est le meilleur de la série. Bien sûr, j'en connais qui attendaient cette dernière version la bave aux lèvres. Mais le joueur lambda, dans tout ça? Il est vert de voir qu'une nouvelle version est sortie, et comme il voudrait ce qui se fait de mieux, il est dégoûté... Alors on va enfoncer le clou. Oui, NHL 96 est plus intéressant que le 95. Oui, si vous aimez le hockey et que vous avez la version 93 ou 94, vous pouvez acheter la version 96. En ce qui me concerne, franchement, je ne m'embête pas avec mon NHL 93, et que le 96 soit disponible ne m'empêchera pas de dormir...

## NHL 96

ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS  
PRIX: D

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/SIMULATION DE HOCKEY

**PRESENTATION** 50%

Toujours aussi sobre et sans fioritures. Le jeu n'en souffre évidemment pas.

**GRAPHISMES** 80%

La taille des sprites a quelque peu diminué, mais le stade est comble.

**ANIMATION** 89%

Le jeu est assez rapide et les animations des joueurs sont nombreuses et précises.

**MUSIQUE** 72%

Le thème n'a pas varié d'un iota depuis quelques années, et est absent lors des matchs. Tant mieux...

**BRUITAGES** 90%

Un gros effort sur ce plan: dérapages sur la glace, bruit du palet et de la foule en délire, tout y est.

**DUREE DE VIE** 91%

Trois niveaux de difficulté sont à présent disponibles, et quand on aime le genre, on ne s'arrête plus...

**JOUABILITE** 92%

Pouvait-on faire mieux que dans les précédentes versions?... Eh bien, oui!

**INTERET** 91%

Logiquement le meilleur de la série, et pour une fois les modifications apportent vraiment quelque chose en plus.



# CONSOLES+

**TOUT POUR TA PASSION**

**36.68.00.64 + DE TIPS**

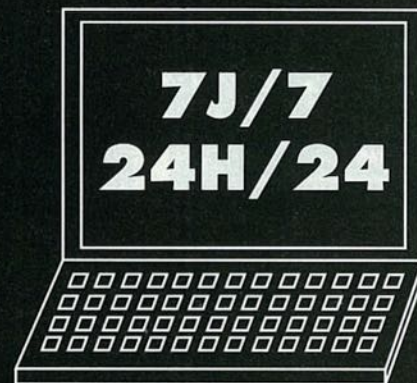
**Tu coinces dans un jeu? Tu cherches des vies,  
des armes, de l'énergie, tu craques?**

**Appelle nous, nous te donnerons  
tous les trucs pour aller plus loin!!!**

**36 15 TC PLUS**

**Découvre en allumant ton minitel, toutes les rubriques  
que nous avons pour toi :**

- + Hot Line, retrouve Switch le mercredi et le vendredi  
de 14 h à 18 h et dialogue en direct avec lui**
- + Dialogue en direct et échange des astuces**
- + Consulte tous les tips sur un max de jeux**
- + Pour vendre ou échanger des jeux, va sur les PA**
- + Gagne des tonnes de cadeaux**



36.15 : T36 : 1,29 F TTC/mn - T44 : 2,23 F TTC/mn

**36.68.05.20 + DE JEUX**

**Prêt à affronter les questions de la rédaction?  
Jette toi à l'eau!!! Gagne des cadeaux:  
des Consoles, des Cartouches, des Mangas...  
Le code "CONSOLES+" est le code 32**

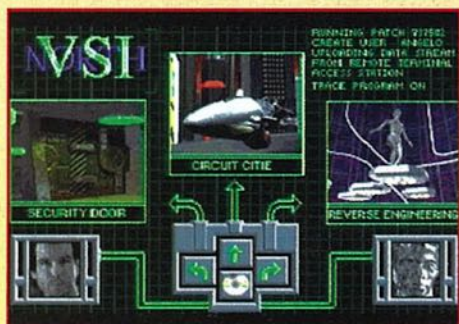
36.68 : 2,23 F TTC/mn



# PLAYSTATION REVIEW

**C**yperwar n'est autre que la suite du "Cobaye", adaptation cinématographique d'une nouvelle de Stephen King, et qui devrait faire son apparition au cinéma d'ici à quelques mois.

Les fans d'images de synthèse et de science-fiction se rappellent sans aucun doute du film "Le Cobaye". Celui-ci mettait en scène un jeune scientifique, le docteur Angelo, et racontait son expérience sur le développement extrasensoriel basé sur la réalité virtuelle. Le cobaye (Job), un pauvre garçon considéré comme l'idiot du village, se trouve alors doté de facultés paranormales et intègre, sous forme virtuelle, le réseau téléphonique terrestre. Le scénario de Cyberwar reprend donc la suite du premier épisode: celui que l'on nomme dorénavant CyberJob devient une menace pour les hommes, ayant acquis une puissance incroyable au sein des mondes virtuels. Vous, misérable joueur, incarnez le docteur Angelo, ou plus précisément son clone virtuel. Vous pénétrez au cœur du monde virtuel entièrement conçu par CyberJob, et devrez déjouer les divers obstacles que celui-ci a imaginé. On retrouve ainsi avec un certain plaisir le Cyberboogie, sorte de course virtuelle futuriste, et d'autres épreuves, de natures très diverses, où il vous faudra par exemple détruire à l'aide d'un fusil les monstres qui apparaîtront dans votre champ de vision, franchir un ravin en posant le pied sur les bonnes dalles ornées de symboles... La plupart des épreuves sont d'une interactivité limitée: vous devez souvent, alors que sur l'écran défilent des séquences cinématiques en images de synthèse, vous contenter de donner la bonne direction à votre personnage.



Le menu vous offre le choix entre trois épreuves différentes, ce qui permet de ne pas rester bloquer.

## ENTRE CINÉMA ET RÉALITÉ...

Certaines épreuves, comme le Cyberboogie, sont en fait un mélange de séquences cinématiques en vue extérieure et de scènes de jeu proprement dit, en vue subjective. Par exemple, on vous montre votre personnage dans le Cyberboogie sur le point d'entamer un virage à gauche au centre d'un tunnel. L'écran de jeu bascule alors soudain en vision subjective (vous voyez la scène par les yeux du docteur Angelo), et vous devez actionner le plus rapidement possible la direction Gauche sur votre paddle.



Avant d'avoir eu le temps d'amorcer votre virage, vous apercevez votre moto qui fonce droit vers le vide.



Certaines animations en images de synthèse sont véritablement superbes. Jugez plutôt...



Vous venez de sauter sur cette plate-forme: une vue extérieure montre votre personnage en train de glisser.

## AVIS

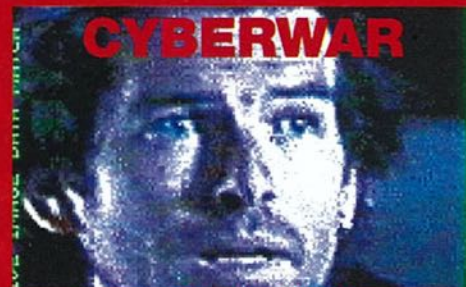


**PETER**

Trois CD pour un jeu! On aurait pu supposer qu'il s'agirait d'un jeu d'aventure gigantesque... Mais le démon de la 3D précalculée a encore frappé: Cyberwar n'est qu'une collection de séquences en images de synthèse. Il aurait été intéressant que cette version Playstation, directement issue du PC, bénéficie d'une meilleure résolution et d'une palette de couleurs plus étendue. Les animations sont toutefois assez jolies et offrent surtout une ambiance "mystique" fort agréable. Malheureusement, le jeu en lui-même est très décevant: les épreuves, bien qu'amusantes aux premiers coups de paddle, deviennent vite lassantes et inintéressantes. Je dirai donc que ce jeu s'adresse uniquement aux fans de la synthèse, qui souhaitent voir figurer dans leur ludothèque autre chose que des jeux d'action.

**oui, mais...**

# CYBERWAR



**SCI/COCONUTS**

**PRIX: F**

**1 JOUEUR/ACTION-RÉFLEXION**

**PRESENTATION 90%**

Une intro comme au cinéma, tout en images de synthèse.

**GRAPHISMES 85%**

Plutôt jolis, mais la Playstation aurait mérité plus de couleurs, et une meilleure résolution.

**ANIMATION 93%**

3 CD bourrés d'animations en images de synthèse!

**MUSIQUE 92%**

Mélange de techno et de musique de film: plutôt réussie.

**BRUITAGES 80%**

Peu nombreux en dehors des séquences d'animation, mais de bonne qualité.

**DUREE DE VIE 86%**

Les épreuves sont nombreuses; certaines sont d'une difficulté élevée.

**JOUABILITE 75%**

La prise en main de certaines épreuves est plutôt ardue.

**INTERET 69%**

Cyberwar déçoit par son interactivité limitée, mais il s'en dégage une ambiance séduisante.



# URBAN STRIKE

**AVIS**

**oui!**

**E**t c'est reparti pour un tour! Tel "Dallas" ou "Hélène" et ses garçons, Electronic Arts nous propose un nouvel épisode de la série des Desert Strike. Que tous ceux qui aiment s'en réjouissent: cette mouture est loin d'être mauvaise.

Digne successeur de Desert Strike et de Jungle Strike, Urban Strike vous propose de nouvelles missions.

Cette fois-ci, le théâtre des opérations se situe aux Etats-Unis d'Amérique. Comme d'habitude, les ennemis venus de l'Est tentent d'envahir votre beau pays. Votre rôle, en bon citoyen que vous êtes, consiste à défendre le sol américain et à renvoyer l'envahisseur dans ses kolkhozes. Pour cela, l'armée

a mis à votre disposition le plus avancé des arsenaux technologique: hélicoptères ultra-

sophistiqués, missiles performants, mitraillettes rageuses et roquettes (de tennis). Dans chacun des niveaux, il vous faut remplir plusieurs missions: destruction de sites radars, récupération de bérets verts dans la jungle hawaïenne, sauvetage de naufragés en mer... Bref, les programmeurs d'Electronic Arts ont lâché la bride à leur imagination. Urban Strike est un jeu qui plaira à tous ceux qui ont aimé les épisodes précédents et à ceux qui sont dingues des jeux à missions variées et à la difficulté assez élevée.



Il est possible, dans certains niveaux, de changer d'hélicoptère. Leurs spécifications sont différentes. Sachez en tirer parti lors de vos missions.



Cet hélicoptère peut transporter beaucoup de passagers. Idéal pour un petit secours en haute mer.



**NIIICO**

Avec la fabuleuse série des Desert Strike, Electronic Arts a trouvé le filon magique: le style de jeu plaît et se vend bien. La recette est simple: des missions variées, généralement en rapport avec des événements du moment (si Desert Strike s'inspirait de la guerre du Golfe, l'actualité de Urban Strike est franchement douteuse!), une difficulté progressive et un intérêt certain. Seul reproche: les graphismes ne sont pas à la hauteur d'une Super Nintendo. Les décors et autres sprites sont trop pixélisés. La console est capable de beaucoup mieux! Cependant, Urban Strike est une excellente suite aux précédents épisodes et devrait séduire bon nombre de passionnés. A quand les épisodes Bosnie Strike, Chirac Strike ou Lucky Strike?



**ELECTRONIC ARTS/LUDI GAMES**

**PRIX: E**

**1 JOUEUR/ACTION**

**PRESENTATION 75%**

L'écran-titre n'a rien d'extraordinaire. Les missions sont cependant clairement indiquées.

**GRAPHISME 73%**

Comme dans tous les jeux d'Electronic Arts, les graphismes sont très pixélisés.

**ANIMATION 78%**

Bien qu'il n'y ait pas grand-chose à animer, il y a souvent des ralentissements!

**MUSIQUE 77%**

Très rock lors de l'introduction du jeu, elle se fait totalement oublier durant les parties.

**BRUITAGES 80%**

Les bruitages sont corrects mais assez répétitifs.

**DUREE DE VIE 88%**

L'un des points forts du jeu. Les niveaux sont nombreux et les missions variées.

**JOUABILITE 88%**

La prise en main est rapide. Les véhicules sont maniables et les actions à réaliser peu compliquées.

**INTERET 87%**

Malgré des graphismes peu soignés, Urban Strike est un bon jeu, fidèle à la série des Desert Strike.

## DE BRUIT ET DE FUREUR

Une chose est certaine: il ne faut pas être sensible lorsque l'on commence à jouer à Urban Strike. Les explosions sont nombreuses et il ne faut pas hésiter à mitrailler les ennemis gênants. Ces derniers crachent leur dernier souffle de vie dans un mouvement digne du dernier ballet de l'Opéra de Paris.



Détruire une station radar ne demande que quelques secondes grâce à vos puissants missiles.



Les sous-marins soviétiques sont bien entourés: croiseurs et hélicoptères ennemis ne sont pas là pour rigoler.



Un de vos amis s'est écrasé sur une plage hawaïenne. Le secourir s'annonce difficile à cause des batteries et des soldats ennemis.



J'en étais sûr! À propos de la Hors Série Consoles+ de cet été et la sortie de la Playstation le mois dernier, vos questions concernant les consoles 32 bits sont encore plus nombreuses que les mois précédents. Si vous continuez à ce rythme, il va falloir que j'ouvre une rubrique "Courrier" dédiée à ces consoles! Faut voir... Bon, vous le savez, depuis maintenant un mois, vous êtes de nouveau en cours (enfin normalement, sinon y'a un problème). Pour fêter ça, je vous propose une petite nouveauté dans le courrier: mes propres dessins (en plus des vôtres) pour illustrer vos lettres. Vous vous en doutez, ils seront salés... Idéal pour les cours de philo ou de géo. Et, puisque l'on parle de dessins, continuez à m'en envoyer un maximum. Allez, assez discuté, j'ouvre vos lettres.

**Bomboy, élève de Picasso, période bleue,  
et d'Edika, période "Fluide Glacial"**


## LE CONCOURS "TA MÈRE"

**Vos dessins arrivent enfin et ils sont de qualité. Si vous souhaitez les voir apparaître dans la rubrique, rien de plus simple: une feuille de papier, des crayons de couleur, un peu d'imagination et hop! envoyez le tout à Bomboy. Chaque mois, le dessin le plus réussi recevra un Consoles+ dédicacé par toute l'équipe (et si le dessin est vraiment bien, le Consoles+ sera accompagné d'une photo d'Elvira à la plage,**

largement dénudée, ou de Spy en caleçon à fleurs; indiquez votre choix lors de l'envoi de votre dessin).

## FLORIAN, BIEN NOURI

 Florian Nouri nous félicite pour notre numéro Hors Série de cet été. Merci. Mais notre pauvre ami déplore le langage un peu trop élitiste de certaines pages, notamment les parties "Ouvre-boîte" des dossiers sur ces nouvelles consoles 32 bits. Mais Florian ne s'arrête pas là: il désire savoir si la Memory Card de la Playstation dispose d'une vaste mémoire. Il veut également savoir pourquoi certains jeux sur Playstation sont signés Namco et d'autres Namcot?



Salut vieux. Je vois que le  
numéro d'été spécial consoles  
32 bits t'a bien plu. Tant mieux.  
Excuse-nous pour le vocabulaire  
qui est effectivement, parfois, un  
tantinet complexe, mais il faut bien appeler  
un chat un chat. Cela dit, toutes les Memory  
Card de la Playstation disposent de quinze  
sauvegardes de jeu. Mais attention, certains  
jeux, tel King's Field 2 par exemple, occu-  
pent trois espaces mémoire par sauve-  
garde! Il faut donc bien vérifier avant de  
commencer une partie sur un nouveau jeu  
qu'il y a assez de place pour pouvoir la sau-  
vegarder. Espérons que le prix des Memory  
Card ne sera pas trop élevé quand elles  
seront en vente officielle. En ce qui  
concerne Namco et Namcot, il s'agit en fait  
de la même société, Namcot étant une  
filiale de Namco.




L'heureux-mais-aléatoire GAGNANT

## ANTOINE RIBLAIR A DU NEZ

**Q** Antoine Riblair se pose pas mal de questions sur les jeux Playstation. Il me demande, en vrac: quel est le meilleur jeu entre

Ridge Racer et Destruction Derby? Entre Toh Shin Den et Tekken? Et si la version française de la Playstation changera de couleur et de forme de pad?



 Mon petit Antoine, il faudrait voir un peu plus loin que le bout de ton nez (eh oui, je sais, c'est pas bien de se moquer, mais que veux-tu, on ne change pas un

nain âgé de cent trente-six ans). Ridge Racer et Destruction Derby sont deux gros titres sur Playstation. Même s'ils proposent tous deux de conduire des bolides, leur genre est cependant très différent. Ridge Racer est une course de voitures qui se déroule à travers un paysage très californien. Il faut éviter de heurter les voitures concurrentes si on veut être qualifié pour les courses suivantes. Il n'y a hélas! qu'un seul circuit. Dans Destruction Derby, au contraire, il faut se frayer un passage entre les voitures de quelque manière que ce soit. C'est une course de stock-car et tous les coups sont permis. Les circuits sont nombreux et de difficulté variée. Mon cœur penche donc légèrement en faveur de Destruction Derby. Le deuxième match oppose Toh Shin Den à Tekken. Ces deux jeux sont excellents. Toh Shin Den propose de la baston en vraie 3D et des coups spéciaux à la

**Appel à témoin.** La personne qui a osé envoyer le dessin de la couverture avec Gunnm est priée de nous envoyer sa couverture originale en précisant son nom et adresse. Elle risque fort de gagner un abonnement.



Street Fighter. Tekken, quant à lui, offre dix-sept personnages et des coups dignes des grands maîtres en arts martiaux. Les graphismes de ces deux jeux sont assez semblables. J'ai une légère préférence tout de même pour Tekken. Finalement, la Playstation officielle sera en tout point identique à la version japonaise si ce n'est que ces deux consoles ne seront pas compatibles. Même look, mêmes manettes, bein, pareil quoi!

## VERLACHEN-MOI LA GRAPPE



Jos Verlachen a 20 et possède une Playstation (ne me demandez pas 20 quoi, il ne me l'a pas écrit).

Il se pose quelques questions, cela tombe bien, je suis là pour lui répondre. Ainsi donc, il souhaite connaître les dates de sortie de Destruction Derby et de Wipe Out. Il aimerait savoir également si Ridge Racer 2 et Ace Racer, deux jeux d'arcade de Namco, sortiront ou non sur Playstation.



Destruction Derby et Wipe Out sont deux jeux désormais disponibles. En ce qui concerne Ace Racer, il n'est pas certain qu'il soit adapté sur Playstation. Mais, connaissant Namco, il y a fort à parier que le jeu est déjà en cours de programmation. Il n'y aura pas à mon avis de Ridge Racer 2 sur Playstation, mais directement un Ridge Racer 3. Cette suite porte le nom de Rave Racer. Banana San vous a présenté le mois dernier les premières photos du jeu d'arcade. C'est encore un secret, mais Namco est en train de l'adapter sur Playstation. Chuuut, ne le répétez pas, cela doit rester entre nous.

## JEAN-PHILIPPE EST UN COPIEUR



N'allez pas croire qu'avec un tel titre, Jean-Philippe s'adonne à la contrefaçon de grandes marques

ni au piratage de jeux sur consoles. Non, simplement, JIPi se demande si on peut jouer à deux à Ridge Racer en reliant deux Playstation? Une question qui se rapproche de celle de Jos Verlachen (moi les baskets).



Jouer à deux à Ridge Racer? Et pourquoi pas demander à Chichi d'arrêter les essais nucléaires ou à Madelin d'inviter Juppé à dîner à la maison! Ridge Racer est un jeu qui se joue seul. Même en reliant deux consoles entre elles, il n'est pas possible de jouer à deux simultanément. Cela n'a pas été prévu. Désolé vieux, mais tu te feras des parties de Ridge Racer en solo.

## ÉTIENNE, ROI DE LA BUSTON



J'veus jure! Y'en a qui ont de sacrés noms de famille. Tiens, je connaissais un gars qui s'appelait

René Tienmoilependantquejy-cognedessus. Pas facile de porter un nom comme le sien, surtout pour les formulaires de la Sécu: son nom ne tenait pas dans les cases. Quoi qu'il en soit, le petit Buston souhaite connaître la date de sortie de la Playstation française, son prix et tout et tout! Rien que ça!



Etienne, la Playstation est disponible en France officiellement depuis le 29 septembre. Son prix est approximativement

CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
75754 Paris Cedex 15

de 2 100 francs et la couleur de la console est le gris. La console est vendue avec une manette et un CD-Rom. Sur ce CD-Rom, tu trouveras plein de démos de jeux jouables, par exemple le premier circuit de Wipe Out ou de Destruction Derby (deux superbes jeux en test dans ce numéro de Consoles+). Tu y trouveras également deux animaux que tu pourras afficher sous toutes leurs coutures: en travelling panoramique, par-dessous, en réduction, en agrandissement... Il s'agit d'un dinosaure et d'une raie manta. La Playstation nous montre, surtout avec le dinosaure, ses capacités en matière de graphismes en 3D mappée. Absolument



fabuleux. Si tu souhaites acquérir une deuxième manette, une Memory Card et un jeu, il te faudra acheter tout ça en plus de la console.

## ADAM ET SA FEUILLE DE VIGNE



Adam, jeune et joli garçon, quand il ne se promène pas nu dans son appartement et ne s'empiffre pas de compote de pomme

avec sa copine Eve,



Véronique YANG



Isabelle EHRHART



David HEYMANS



**CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER**  
75754 Paris Cedex 15

a le temps de jouer à Riglord Saga sur Saturn. Cependant, le coco est bloqué dans le deuxième niveau. Pas cool. Mais ce n'est pas là son seul problème: il veut troquer sa console contre une Playstation et me demande mon avis!



*Si tu es bloqué dans le deuxième niveau de Riglord Saga, tu n'as qu'à demander de l'aide au Panda, il a terminé le jeu. Saute sur ton Minitel et tapote 3615*

code TCPLUS, tu trouveras certainement la réponse à ton problème. Je ne sais pas si c'est une bonne idée que vouloir échanger ta Saturn contre une Playstation. Ces deux consoles se valent techniquement. Les jeux sont aussi intéressants sur l'une que sur l'autre. La Playstation dispose peut-être de jeux plus réussis techniquement (encore que...) mais la Saturn est loin d'avoir montré toutes ses capacités. Non, franchement mon p'tit gars, je te conseille de garder ta Saturn. Au prix où tu l'as payée, il serait dommage de la revendre si tôt!

**BENDJOUDI JOUDI,  
JOUDI JOUDI!**

**Julien Bendjoudi est un p'tit gars qui habite Saint-Cannot. Normal, c'est pas loin de la mer.**

Il voudrait savoir si FIFA International Soccer sur Game Boy est un bon jeu et si la Playstation sera vendue dans les grandes surfaces commerciales, au même titre que la Megadrive et la Super Nintendo, et si elle sera vendue avec un jeu... Ouf!



**R** Putain cong, té, comme ça va le petiot? Alors, depuis que tu supportes l'OM tu penses que tous les jeux de football sur consoles de jeu vidéo sont excellents? Tu te trompes, tous ne le sont pas. FIFA International Soccer sur Game Boy, par exemple, n'est pas un excellent jeu de football: ralentissements, clignotements de sprites... Bref, c'est pas génial. Cela dit, s'il est loin d'être le top, ce n'est pas non plus une daube. Il faut dire que sur cette console, dès qu'il y a du mouvement à l'écran, on ne voit pas grand-chose. Si tu as une Super Game Boy, tu y verras beaucoup plus clair. Deuxio: en effet, la Playstation est disponible dans les grandes surfaces. Si tu ne la trouves pas encore, ne t'inquiète pas, elle est en vente en France seulement depuis le 29 septembre. Une manette et un CD-Rom de démos jouables sont fournis avec la console. Pour savoir ce qu'il y a dans le CD-Rom, lis donc la lettre d'Etienne, roi de la buston.

## NOWAK À L'EAU QU'À LA FIN...



**Antoine Nowak, un fervent lecteur de Consoles+ et possesseur d'une Game Gear, se pose beaucoup de questions sur une éventuelle**

console portable 32 bits de Sega. Il aurait lu dans un autre mag' qu'elle allait bientôt sortir.

*Foutaise et refoutaise. Les autres mag' inventent n'importe quoi pour remplir leurs pages. Une chose est certaine, Sega travaille actuellement sur le projet*

Nomad. Il s'agit en fait d'une console portable qui tient autant de la Megadrive que de la Game Gear, avec un écran couleur d'une

excellente qualité et une compatibilité avec les jeux Megadrive et Game Gear est envisagée! Si cette console t'intéresse, lis l'article de Banana San du mois dernier (C+ 46, p. 40). Avec cette nouvelle console (décidément, Sega ne sait plus quoi inventer), les jeux Game Gear ne sont pas près d'être abandonnés. Tant mieux, c'est déjà ça.

**HÉ Z'Y AV,  
Y'A EDDINE QUI  
NOUS ÉCRIT**

**Eddine Mokadem aimerait en savoir un peu plus sur la société Rare qui a développé des jeux excellents sur Super Nintendo**

comme Donkey Kong Country I et II ou Killer Instinct. Autre question: a-t-on déjà subi des représailles de la part d'un éditeur quand on avait mal noté un de ses jeux? Question intéressante, ma foi!



**R** Rare est une société anglaise qui développe des jeux avec et pour Nintendo. Rare maîtrise parfaitement tout ce qui concerne la création d'images de synthèse à partir d'ordinateurs Silicon Graphics puis leur adaptation sur Super Nintendo. Nintendo a contacté cette société



Le vainqueur du concours "Ta Mère" n'est autre que Eric



**Eric PHRAKONKHAM**

Phrakonkham.  
Il a osé  
envoyer un  
dessin original.  
Pour la peine,  
il recevra  
Consoles+  
dédiacé par  
toute l'équipe.  
Petit veinard,  
va!



Alpha LINLAVONG



Mohamed HADDAG







pour qu'elle développe des jeux sur ses consoles. Eh oui, c'est nouveau, Nintendo fait maintenant appel à des sociétés tierces pour leur commander des jeux. On a par exemple appris que la société Square, à qui l'on doit la série des Final Fantasy, Chrono Trigger et Secret of Mana 1 et 2, développe actuellement, sur Super Famicom, Super Mario RPG, un jeu d'aventure mettant en scène Mario et ses amis (voir C+ 46, p. 20). Pour répondre à ta deuxième question, il nous est effectivement arrivé qu'un éditeur nous boude après qu'on eut mal noté un jeu. Pour nous montrer qu'il n'était pas content, il a passé moins de pages de publicité le mois suivant... C'est pas réglo car, quand un jeu est mauvais, il ne mérite pas une bonne note.

## ENCORE UN ANONYME, Y'EN A MARRE!



Cela commence à devenir une habitude, les lecteurs de Consoles+ qui m'écrivent ne signent plus leur courrier. V'la aut'chose!

Mais enfin, je suis sympa et je vais quand même répondre à ses questions. Monsieur X me demande si le son d'un jeu sur cartouche est aussi bon que celui d'un jeu sur CD? Si la Neo Geo est aussi puissante qu'une Neo Geo CD? Si la Jaguar est une concurrente de l'Ultra-64?



Il est évident que la qualité du son d'un jeu sur cartouche est moins bonne que celle d'un jeu sur CD. Mais attention, le son d'un jeu dépend aussi

beaucoup de la façon dont il est traité par la console. Il peut très bien être excellent. Par exemple, le jeu Rock'n Roll Racing sur Super

Merci



NG

BONJOUR  
M'APPR  
JEAN L  
MAIS  
SOUH  
GAR.  
L'AND

Nintendo dispose d'une bande-son lente, peut-être la meilleure jamais e sur cette console. Disons simplement un CD, les jeux disposent d'un espace mémoire très important, et l'espace réservé au son est suffisamment vaste. Sur cartouche, la mémoire étant assez faible, si le jeu est long et intéressant, c'est au détriment de la musique. En ce qui concerne ta question sur la Neo Geo, sache que la Neo Geo CD est exactement la même console que la Neo Geo. Seul le port cartouche a été remplacé par un lecteur de CD-Rom. Le prix des jeux y gagne également: on passe de plus de 1 500 francs pour un jeu sur cartouche à 500 francs maximum pour un jeu Neo Geo sur CD. Ta dernière question a beaucoup fait rire la rédaction: la Jaguar ne sera jamais la concurrente de l'Ultra-64! On aurait pu croire il y a un an que la Jaguar allait cartonner. Hélas, après de longs mois d'attente, la Jaguar ne s'est pas véritablement imposée: les jeux arrivent au compte (à rebours) gouttes et le lecteur CD-Rom n'est toujours pas disponible.

## LAURENT OUTANG, OUF OUF OUF!



Excuse-moi vieux, mais à chaque fois que je vois le prénom de Laurent quelque part, je ne peux m'empêcher de faire ce

stupide jeu de mots, jeu de vilain. Laurent me demande si les vidéos de Dragon Ball Z du retour de Brolly, de Bio Brolly

Deau... Brolly et de Gozita en vidéo quelques minutes d'attente inacceptable, un bruit s'échappe de la bouche du Panda: "Mrrrrff, oui... Les vidéos vont être adaptées en version française... Mrrrrfff... Buurp! Mais certainement pas avant l'année prochaine... Mrrrrff... Buurp, RrrRRRRRrrr." C'est tout ce que j'ai pu tirer de l'animal. Encore une fois, pour ce qui concerne ta dernière question, je me demande si tu es conscient de ce que tu écris? Comment veux-tu qu'un jeu 200% Nintendo, Made In et By Nintendo, soit adapté sur une console Sega! Non mais, tu rêves mon p'tit gars. C'est un peu comme si tu demandais à un pacifiste de Greenpeace d'appuyer sur le bouton de mise en marche d'une bombe nucléaire à Papeete (prononcez "Pas Pété", drôle non?). Tu m'auras compris, Donkey Kong Country ne sortira jamais sur Megadrive. Avec l'arrivée des consoles 32 bits, une nouvelle génération de jeux a débarqué en force sur la marché. Tous ces jeux sont principalement axés sur la 3D, chose que ne permettaient pas (ou si péniblement) les consoles 16 bits. Je te conseille donc d'investir dans une Playstation ou une Saturn. Inutile de revendre ta Megadrive (si tu la revends, tu n'en tireras presque rien).



Philippe VIELLARD



Frédéric ULRICH

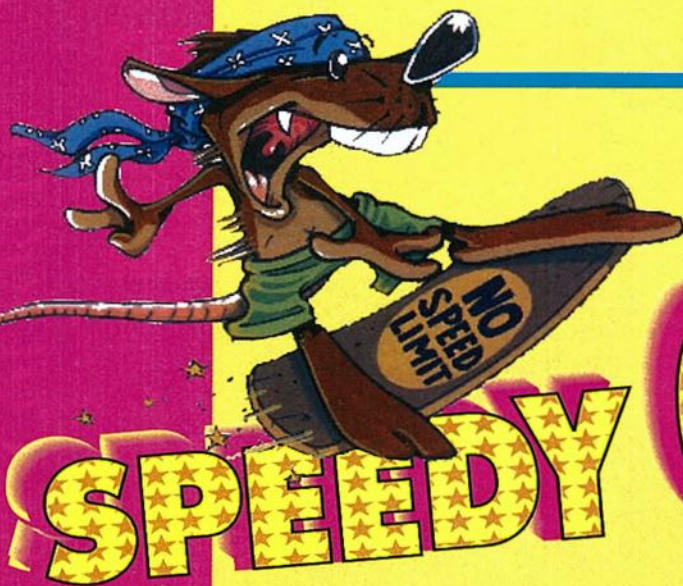


Said BELMAMI

151 CONSOLES +

COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER...





# SPEEDY GONZATEST

En octobre, ne salis pas ta robe. En octobre, fais gaffe à ta mob'. En octobre, ne fais pas le Gol... Autant de maximes que vous avez l'habitude d'entendre à l'aube de l'automne, sans oublier "en octobre, reste sobre", une règle bien difficile à respecter... Surtout pour une souris speedée comme moi, qui ai de plus en plus de jeux à tester! Et puis, il n'y en a plus que pour les 32 bits: ma SNIN et ma MD se lamentent, ça me met le vague à l'âme et j'évite les lames de fond en me répétant ma maxime de rentrée préférée: "En octobre, les chats sont mouillés." C'est bien fait!



GAME  
GEAR

86%

GARFIELD CAUGHT  
IN THE ACT

Un matou anglais, héros de BD et de DA, débarque sur la portable couleur de Sega. Toujours aussi zen, Garfield va évoluer au cœur de divers mondes dans un jeu de plates-formes. De 3000 ans avant J.-C. à un univers sous-marin en passant par l'Egypte, le chat parfois teigneux voyage dans le temps sur des graphismes soignés et bien colorés. L'animation est également réussie, ce qui fait de cette aventure un bon jeu de plates-formes à la durée de vie correcte. Mots de passe inclus.



SUPER  
NINTENDO

89%

NHL 96

A la différence de la version MD, l'intro du jeu est particulièrement soignée sur SNIN. Toutefois bien des options ont disparu entre les deux versions. Le jeu sur SNIN est en fait beaucoup plus axé sur l'arcade et le fun. Les personnages sont de bonne taille mais quelques options importantes telles que le transfert des joueurs ou le Play Off best Of 7 ne sont plus de mise. La version MD est donc plus intéressante, quand celle sur SNIN est plus fun... A vous de jouer!



SATURN

95%

RAYMAN

Impossible de ne pas connaître Rayman, le nouveau héros de la Playstation, de la Jaguar et maintenant de la Saturn! Toujours en quête d'Electoons à délivrer, Rayman évolue, égal à lui-même, dans cette version Saturn qui ressemble énormément aux deux précédentes, si ce n'est la musique et les bruitages, de meilleure qualité, et une jouabilité optimisée. Un méga-hit à ne pas rater!



SUPER  
NINTENDO

76%

POWERS RANGERS - The Movie

Power rangers, Power Rangers, les gamins n'ont que ces deux mots à la bouche. Eh bien, non, cette version SNIN du film n'est pas transcendante. Certes, les graphismes collent bien aux personnages (tout comme les collants...), et le fait de changer de plan de l'avant à l'arrière-scène peut paraître original. Mais la panoplie de coups est faible et la réalisation générale si insipide que l'on préfère vite se tourner vers autre chose. A moins, bien sûr, que vous ne soyez un incondicional de la série, auquel cas le jeu peut présenter un intérêt.



GAME BOY

87%

PINBALL DELUXE

Une compilation de deux célèbres jeux de flipper sur GB! Pinball Dreams et Pinball Fantaisies sont réunis sur une seule cartouche, ce qui vous donne 7 flippers différents pour taper la boule. Speed Devils, Ignition, Party Land, Graveyard... avec toujours le même scrolling vertical hyperfluide et une bonne jouabilité. Et pas de problème pour le faire tilter comme dans un café (sauf que l'index fait office de genou). Un reproche, tout de même: il y a une seule vitesse de balle et celle-ci s'avère un peu lente.



# ONZATEST

En octobre, fais gaffe à ta maxime, ne fais pas le Gol... Autant de maximes que vous avez l'habitude d'entendre à l'aube de l'automne, sans oublier "en octobre, reste sobre", une règle bien difficile à respecter... Surtout pour une souris speedée comme moi, qui ai de plus en plus de jeux à tester! Et puis, il n'y en a plus que pour les 32 bits: ma SNIN et ma MD se lamentent, ça me met le vague à l'âme et j'évite les lames de fond en me répétant ma maxime de rentrée préférée: "En octobre, les chats sont mouillés." C'est bien fait!

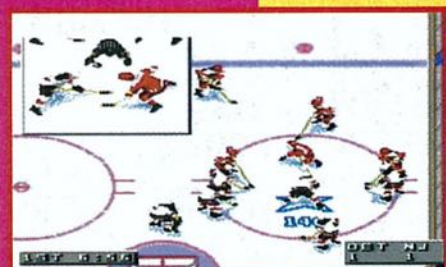


**GAME GEAR**

**86%**

## GARFIELD CAUGHT IN THE ACT

Un matou anglais, héros de BD et de DA, débarque sur la portable couleur de Sega. Toujours aussi zen, Garfield va évoluer au cœur de divers mondes dans un jeu de plates-formes. De 3000 ans avant J.-C. à un univers sous-marin en passant par l'Egypte, le chat parfois teigneux voyage dans le temps sur des graphismes soignés et bien colorés. L'animation est également réussie, ce qui fait de cette aventure un bon jeu de plates-formes à la durée de vie correcte. Mots de passe inclus.



**SUPER NINTENDO**

**89%**

## NHL 96

A la différence de la version MD, l'intro du jeu est particulièrement soignée sur

SNIN. Toutefois bien des options ont disparu entre les deux versions. Le jeu sur SNIN est en fait beaucoup plus axé sur l'arcade et le fun. Les personnages sont de bonne taille mais quelques options importantes telles que le transfert des joueurs ou le Play Off best Of 7 ne sont plus de mise. La version MD est donc plus intéressante, quand celle sur SNIN est plus fun... A vous de jouer!



**SATURN**

**95%**

## RAYMAN

Impossible de ne pas connaître Rayman, le nouveau héros de la Playstation, de la Jaguar et maintenant de la Saturn! Toujours en quête d'Electoons à délivrer, Rayman évolue, égal à lui-même, dans cette version Saturn qui ressemble énormément aux deux précédentes, si ce n'est la musique et les bruitages, de meilleure qualité, et une jouabilité optimisée. Un méga-hit à ne pas rater!



**SUPER NINTENDO**

**76%**

## POWERS RANGERS - The Movie

Power rangers, Power Rangers, les gamins n'ont que ces deux mots à la

bouche. Eh bien, non, cette version SNIN du film n'est pas transcendante. Certes, les graphismes collent bien aux personnages (tout comme les collants...), et le fait de changer de plan de l'avant à l'arrière-scène peut paraître original. Mais la panoplie de coups est faible et la réalisation générale si insipide que l'on préfère vite se tourner vers autre chose. A moins, bien sûr, que vous ne soyez un incondicional de la série, auquel cas le jeu peut présenter un intérêt.



**GAME BOY**

**87%**

## PINBALL DELUXE

Une compilation de deux célèbres jeux de flipper sur GB! Pinball Dreams et Pinball Fantaisies sont réunis sur une seule cartouche, ce qui vous donne 7 flippers différents pour taper la boule. Speed Devils, Ignition, Party Land, Graveyard... avec toujours le même scrolling vertical hyperfluide et une bonne jouabilité. Et pas de problème pour le faire tilter comme dans un café (sauf que l'index fait office de genou). Un reproche, tout de même: il y a une seule vitesse de balle et celle-ci s'avère un peu lente.







**ST GERMAIN en LAYE**  
☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE

• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop  
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER  
ouvert le dimanche de 10h à 13h

**revendez et achetez**  
vos JEUX et CONSOLES d'occasion  
**30 à 80% moins cher**  
QUE LES JEUX NEUFS

## SUPER NINTENDO

CONSOLE neuve SUPER NINTENDO + 1 manette	599 F	CONSOLE occas. SUPER NINTENDO + 1 manette	399 F
SUPER DANI	139 F	JEUX D'OCCASION	
MARIO WORLD	149 F	R TYPE	79 F
BARKLEY JAM	199 F	ANOTHER WORLD	139 F
CANNON FODDER	199 F	GODS	199 F
GOOF TROPIC	199 F	FIFA SOCCER	209 F
STREET RACER	299 F	SUPER METROID	279 F
FATAL FURY SPECIAL (JAP)	299 F	POWER DRIVE	279 F
DBZ III (JAP)	299 F	EARTH WORM JIM	299 F
ADAM'S FAMILY VALUES	399 F	DONKEY KONG	299 F
THEME PARK	449 F	ACCESSOIRES	
PRIMAL RAGE	449 F	ACTION REPLAY II	349 F
JUDGE DREDD	449 F	MANETTE ASCII PAD	99 F
DBZ III (VF)	449 F	ADAPTEUR 60 HZ	99 F
BATMAN FOR EVER	449 F		
WILD GUNS	549 F		
DOOM (US)	549 F		
KILLER INSTINCT	549 F		

## SATURN

CONSOLE neuve + 2 jeux + Pad	3390 F	CONSOLE neuve (VF) + Pad	2099 F
Manette sup.	149 F	Manette sup.	199 F
Adapteur jeux Jap/US	449 F	Action replay	269 F
Carte vidéo	449 F	Souris	269 F
DAYTONA (VF)	449 F	DRAGON BALL Z	549 F
BATTLE MONSTERS	449 F	RIDGE RACER	499 F
BLUE SEED	449 F	STARBLADE	499 F
PEEBLE BEACH GOLF (VF)	449 F	RAYMAN	499 F

## 3-DO

CONSOLE neuve FZ10 + FIFA + PAD	2990 F	CONSOLE occas.	690 F
PANZER GENERAL	375 F	RAYMAN	399 F
SPACE HULK	375 F	DOOM	399 F
HELL	399 F	THEME PARK	399 F
WING COMMANDER III OCCAS	275 F	PRIMAL RAGE	449 F

## PC

ACTION SOCCER 96 + PAD	299 F	CIVIL WAR	399 F
COMMAND CONQUER	349 F	SIM CITY	99 F
11e HEURE	389 F	JEUX OCCAS A PARTIR DE	69 F

## SEGA

GAME GEAR	32 X
CONSOLE neuve	599 F
CONSOLE occas.	399 F
NBA JAM TE	289 F
NHL JAM TE	289 F
EARTH WORM JIM	299 F
JEUX D'OCCAS A PARTIR DE	59 F
MEGADRIVE	
CONSOLE MD 2 + 3 jeux + 1 manette	649 F
CONSOLE occas. + 1 jeu	369 F
JEUX NEUFS	
HAUNTING	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	149 F
SONIC 2	199 F
SLUGGY 95	249 F
PETE SAMPRAS 96	349 F
SPIROU	399 F
BATMAN FOR EVER	399 F
PRIMAL RAGE	399 F
EARTH WORM JIM	399 F
STREET RACER	399 F
SKELETON KREW	399 F
SOLEIL	449 F
LIGHT CRUSADER	449 F
FIFA 96	449 F
NBA LIVE	449 F
JEUX OCCAS.	
WORLD CUP ITALIA 90	49 F
GLOBAL GLADIATOR	79 F
STRIDER	79 F
KID CAMELEON	79 F
BULLS VS BLAZERS	139 F
TEAM USA BASKET	139 F
ALIEN 3	139 F
FIFA SOCCER	139 F
SONIC 2	139 F
THUNDER FORCE IV	179 F
FLASHBACK	199 F
ALADDIN	229 F
LANDSTALKER	229 F
MORTAL KOMBAT II	229 F
SUPER STREET FIGHTER	349 F

A retourner exclusivement à  
ou commande sur papier libre

**SCORE GAMES** 42, rue de Paris  
78100 St Germain en Laye

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville .....  
Tél .....  
Signature ..... Date .....  
Frais de port : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs

TITRE	CONSOLE	PRIX

☐ Chèque Date ..... Signature .....  
CONSOLE 10/95

## → SCORE GAMES

ELLE EST ARRIVÉE!

On n'y croyait plus et pourtant ça y est, elle est là!!! La **Playstation** version européenne: une superbe console, de super jeux et forcément de super prix! Comme nous quoi, aussi super (et modeste hum!). La preuve: tu peux venir tester la Playstation et jouer avec pour être sûr de ton choix. Encore plus futé: tu peux échanger ta "vieille" console contre cette petite merveille! On fait trop de cadeaux, ça nous perdra!!! D'ailleurs les radins et les fauchés qui veulent s'éclater sans s'endetter à perpétuité nous connaissent bien. Grâce à nos meilleurs prix et notre large choix de jeux neufs et occas -plus de 10 000 jeux vous attendent- votre porte-monnaie peut de nouveau galoper dans les champs ivre de bonheur d'avoir économisé. Un spectacle qui laisse rêveur... Alors si tu n'aimes plus ta console ou que tu connais par coeur tous tes jeux, viens nous voir: grâce à notre super (forcément...) système de reprise, tu pourras te lancer dans de nouveaux défis ludiques sur la console de ton choix. Ne perds plus de temps car tu n'en a déjà pas assez pour jouer et viens nous voir! Et si tu habites à "Jsépaoumécéloin", tu peux profiter des mêmes avantages par correspondance.

**Score Games** - 42, rue de Paris -  
78 100 Saint-Germain-en-Laye.  
Tel et VPC: 30 61 47 47



## → MICROVELLA

DES PROMOS A GOGO

C'est tout nouveau, tout beau! Il s'agit bien sûr du **36 15 Microvella** qui secoue les passionnés de jeux vidéo avec ses cadeaux tous azimut! Outre la carte de fidélité qui permet des prix préférentiels et le don d'un catalogue complet sur les produits proposés, Microvella vous offre un cadeau le jour de votre anniversaire! Vous voulez en savoir plus sur cette fameuse carte de fidélité? Facile: consultez le minitel. Vous pourrez aussi y commander vos jeux, consoles et Goodies par correspondance. La promo du mois ne se rate pas: la **Playstation** française, disponible immédiatement, est vendue: **2290F** avec deux manettes, un jeu et un cadeau! Par ailleurs, un arrivage important de **Chronicles** et de **Goodies** vient d'arriver alors renseignez-vous vite! Le **36 15 Microvella**, c'est aussi des astuces sur les nouveautés ludiques, des réponses en 24h à toutes vos questions et des quizz sur vos jeux préférés pour gagner des cadeaux. Appelez le soir après 20h pour dialoguer avec notre animateur: c'est moins cher, profitez-en!



Ou connectez-vous à notre rubrique des "fans" pour discuter et consulter les petites annonces. **36 15 Microvella**, ça laisse baba...  
**36 15 Microvella Géant Casino**  
Av. Jacques Prévert  
13 730 Saint Victoret  
él.: (16) 42 75 24 24

## → MICROSTEEL

UN STYLE ET DES PROS

Accros des micros, accros des jeux vidéo, ce message vous est décerné: êtes-vous déjà venus nous voir? Savez-vous ce que nous vous proposons tant en produits qu'en service? Si vous ne le savez pas, je doute que vous soyez aussi fondus de micros et de jeux vidéo que vous le dites... car nous vous proposons un maximum de produits et d'infos qui ne peuvent que vous satisfaire. Les nouvelles consoles version import et officiel sont là, idem pour les jeux sur toutes les consoles mais aussi tout ce qui touche le domaine des micros bien sûr. Un problème de logiciel ou de hardware? On a un mec terrible pour ça

## Microvella VPC

Les jeux vidéo c'est nous!

Centre Commercial Géant Casino - 13730 SAINT VICTOIRE

☎ : 42.75.24.24 Minitel : 3615 : Microvella

Ouvert du lundi au Samedi - de 9 H 00 à 19 H 30 non stop!

### SEGA SATURN

LA SATURN + 1 MANETTE +  
1 JEU + 1 CADEAU =

**2 990 F**

STREET FIGHTER 2	499 F
DAYTONA USA (VF)	499 F
BATTLE MONSTERS	499 F
WING COMMANDER 3	499 F
SHIN SHINOBI	499 F
BUGS	499 F
VOLANT SATURN	499 F
MEMORY CARD	TEL
MANETTE TURBO	145 F

**SUPER NEWS**  
Téléphonez!

### PlayStation SONY

LA PSX + 1 CD + 1 MANETTE +  
1 MANETTE TURBO - 1 KDO!

**2 290 F**

RIDGE RACER	449 F
NOVASTORM	429 F
TOSHIDEN	429 F
3D LEAMINGS	429 F
KILEAK THE BLOOD	429 F
JUMPING FLASH	429 F
MORTAL KOMBAT 3	499 F
TEKKEN	NC
MEMORY CARD	239 F
MANETTE TURBO	195 F
RALLONGE MANETTE	59 F
CABLE LIAISON	238 F

### S.NINTENDO

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE + 1 JEU (OKAZ)	399 F
SUPER NINTENDO + 1 MANETTE (NEUVE)	599 F
MANETTE TURBO + MANCHE	99 F
DRAGON BALL Z 3 VF	499 F
DOOM	499 F
TITE PARK	499 F
FATAL FURY SPECIAL - SUPERSATR SOCCER 2 - MK 3	NC

### MEGA DRIVE

MEGADRIVE II + 1 MANETTE + 1 JEU (OKAZ)	399 F
MEGA DRIVE + 1 MANETTE (NEUVE)	599 F
MANETTE TURBO + MANCHE	99 F
DRAGON BALL Z 2 VF	NC
KILLER INSTINCT	499 F
MORTAL KOMBAT 3	NC

### NEO GEO - CD :

FATAL FURY III	449 F
KING FIGHTER 95 II	TEL.
SAMOURAI SH II	449 F
KING FIGHT 95 CART...	1490 F

### NEWS !!!

95 % sur Consoles + !

## RAYMAN PSX-SATURN

MET LE FEU AUX NOUVELLES CONSOLES!  
Dispo aussi sur Jaguar!

## MANGAS - VIDEO

MANGAS:	
DRAGON BALL Z no 42	39 F
DRAGON BALL Z no 1 à 41	40 F
MANGAS-COULEUR-DBZ	
VOLUME 1 à 14	69 F
ART BOOK DBZ 1 à 4	259 F
MANGA DBZ FRANCAIS No 17	38 F
MANGA SAILOR MOON No 5	38 F
GUMN No 3	38 F
RANMA 1/2 No 7	38 F
VIDEO GIRL AI no 1 à 9	30 F
DNA 2 1 à 5	40 F

Autres mangas Tél.

AH MY GODESS VF	110 F
CHEVALIER DU ZODIAK 1 à 3	159 F
NINJA SCROLL	157 F
KEN LE SURVIVANT VF	155 F
MAD. METEO II	159 F

AH MY GODESS VF	110 F
CHEVALIER DU ZODIAK 1 à 3	159 F
NINJA SCROLL	157 F
KEN LE SURVIVANT VF	155 F
MAD. METEO II	159 F
OGENKI CLINIC	89 F

Attention ces prix ne sont valables que par la VPC.

A retourner à: Microvella VPC Centre Commercial Géant Casino - 13730 SAINT VICTOIRE -  
Tél.: 42.75.24.24 Tel. 42.75.28.28 (Catalogue gratuit sur simple demande!)

Prénom .....  
Nom .....  
Adresse .....  
Code Postal ..... Ville .....  
Ma console : ☐ 16 bits ☐ 32 bits ☐ 64 bits  
Signature : ..... Date : .....  
Titres : ..... Consoles : ..... Prix : .....  
Frais de port : .....  
+ Frais Port



Three cartoon characters are shown running from left to right. On the left is a boy with spiky black hair, wearing a black t-shirt with a white 'X' and light-colored pants. In the middle is a robot with a boxy head, large eyes, and a rectangular body with 'PSYCHO' written on it. On the right is a girl with long black hair, wearing a dark dress and running shoes, holding a hammer.





GAGNEZ TOUS LES MOIS  
UNE PSX OU UNE SATURN SUR  
**36 15**  
OBJECTIF GAMES

<u>PLAYSTATION SONY</u>		<u>SATURN SEGA</u>	
version française et jap		version française et jap	
DRAGON BALL Z	499	MAGIC KNIGHT	499
ZERO DAVID	549	SHINING WISDOM	499
3*3 EYES	549	FEDA EMBLEM OF JUSTICE	499
Adaptateur japonais/fr/us	49	BLUE SEED	499
BOXER ROAD	549	ASTAL	449
MORTAL KOMBAT 3	399	DAYTONA USA	449
WIPE OUT	369	VIRTUA FIGHTER REMIX	449
TOSHINDEN	349	SHIN SHINOBI	449
3D LEMMINGS	349	BUG!	399
RAPID RELOAD	349	RACE DRIVEN	449
ACE COMBAT	349	STREET FIGHTER LEGEND	499
RAYMAN	369	DARK STALKER 2	499
RIDGE RACER	369	X-MEN	499
NBA JAM TE	399	DARIUS GAIDEN	499
DESTRUCTION DERBY	369	CLOCKWORK KNIGHT 2	499

PLAYSTATION FRANÇAISE  
DISPONIBLE 2099 F.

<b><u>3DO PANASONIC</u></b>		<b><u>NEO GEO CD SNK</u></b>	
CONSOLE FZ-10	1990	GALAXY FIGHT	399
EXTENSION AM2	Tél	TENGAIMAKYO	399
<b>SPACE HULK</b>	<b>379</b>	SAMOURAI SHODOWN RPG	399
WING COMMANDER 3	379	SAVAGE REIGN	399
<b>WORLD HERO JET</b>	<b>399</b>	PALSTAR	399
DOOM	399	FATAL FURY 3	399
FIFA 96	Tél	KING OF FIGHTER 95	Tél
autres titres	Tél	autres titres	Tél

**ACHAT - VENTE - LOCATION - NEUF & OCCASION**  
**POUR COMMANDER TEL. AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS**

<b>NOUVELLES OUVERTURES</b>	<b>WATTRELOS</b> 237 RUE CARNOT 59150 TEL.: 20/02/04/54	<b>HOUILLES</b> 3 AV. CHARLES DE GAULLE 78800 TEL.: 39/68/39/25	
	<b>ARRAS /franchise</b> 29 RUE GAMBETTA 62000 TEL.: 21/23/46/43	<b>BESANCON</b> 1 RUE DE LA REPUBLIQUE 25000 TEL.: 81/82/82/23	<b>CHALON/SAONE</b> 20 RUE D'AUTUN 71100 TEL.: 85/48/16/40
	<b>COGOLIN</b> 27 RUE GAMBETTA 83350 TEL.: 94/54/58/17	<b>MULHOUSE</b> 11 RUE DE LA JUSTICE 68100 TEL.: 89/46/48/43	<b>BRY/MARNE</b> 4/6 RUE DE NOISY 94360 TEL.: 47/06/34/13
	<b>ROUEN</b> 116 RUE DU GENERAL LECLERC 76000 TEL.: 35/15/53/84	<b>TOULOUSE</b> 1 PLACE DUPUY 31000 TEL.: 61/62/55/66	<b>AJACCIO</b> RUE MARECHAL LYAUTEY IMMEUBLE MASSENA 20090 TEL.: 07/42/56/43

## → OBJECTIF GAMES

**TOUJOURS SUR LA BRECHE!**

Objectif? "Games" répond la foule en délire! Ceux qui ont répondu "Lune" connaissent mieux Tintin que les jeux vidéo car la saga continue pour Objectif Games qui multiplie toujours les boutiques à son enseigne dans toute la France. Difficile de ne pas les connaître alors que les futurs revendeurs se précipitent. Il faut avouer qu'avec **une franchise gratuite sans droits d'entrée ni royalties mensuelles à reverser**, l'affaire est bonne à prendre! Ah avoir sa boutique de jeux vidéo, quel rêve... Dire qu'il suffit de téléphoner au 21 23 46 43 (fax: 21 71 27 62) pour se renseigner et bientôt vous serez soutiani derrière votre comptoir aux quatre coins de la France. (heu...Si vous êtes du genre à tirer la tronche, ouvrez plutôt une laverie automatique...) Objectif Games ne s'arrête pas là et lance un **36 15** à son nom pour vous faire **gagner une Saturn ou une Playstation pour moins de 100F!!!** Non, non, ce n'est pas une faute de frappe, c'est vrai: il suffit de se connecter et de terminer premier au quizz Trivial Pursuit du minitel. En fin de mois, le vainqueur recevra la console 32 bits de son choix. Toujours sur le 36 15 Objectif Games, vous pouvez dialoguer en direct, laisser des messages, découvrir des news en avant-première et surtout consulter la liste des points de vente à notre enseigne. Pas de surprise en ce qui concerne nos prix toujours fidèles à ceux annoncés dans nos publicités: pas d'entourloupe à craindre! Vivement notre prochaine rencontre.

### 36 15 Objectif Games

**Dernière ouverture:**

**O.G. 3 Av. Charles de Gaulle - 78800 Houilles - Tel : 39 68 39 25**

→ **KATANA**

**DES NOUVEAUTÉS QUI TUENT,  
DES PRIX QUI TRANCHENT...**

En oui, à force de se battre nous aussi on arrive à se dépatouiller comme les "grands" pour faire de l'**import direct**. Ce qui nous permet d'améliorer sensiblement nos prix sur les jeux jap Playstation et Saturn tout en gardant toujours notre service sympa qui vous renseigne sur les news à sortir un mois voire même deux mois à l'avance!!! Prix et disponibilité





# KATANA

7 rue Mathis 75019 PARIS **VPC** ouvert de 9h à 20h

**Jeux Video**

**PLAYSTATION**  
NEWS JAP.  
à partir de : **499 F**  
Jeux v.Fr et US d'import

**SATURN**  
NEWS JAP.  
à partir de : **399 F**  
Jeux v.Fr et US d'import

J.A. d'Ouvrage, Rachat, Echange à 50F  
sur PS1 et SATURN...

**SUPER FAMICOM**  
NEWS JAP.  
à partir de : **579 F**  
Secret of Mana 3... 649 F  
S.NES, SATAL, GAME BOY

**JAGUAR**  
Rayman... 469 F

**PC FX** On ne peut pas commander  
pour PC FX  
PC ENGINE

**CONSOLES, ACCESSOIRES**  
Pads, Adapt., Mémoire card... Consoles

**PC CD ROM**  
Jeux, Cartes, Imprimantes...

SAATCHI & SAATCHI

**Japanimation**

**OAV**  
(K7 vidéo V.Fr, Angl, Jap)  
LASER DISC sur Commande

**Mangas**

**Art Book**

**Magazines**

**Fanzines**

**Goodies**

**CD audio**

**Vinyls**

Se Renseigner, Commander et Réserver au

**01 47 36 11 40** ou **36 15 44 39 59 31**

ou 36.15 Allgames cde KATANA

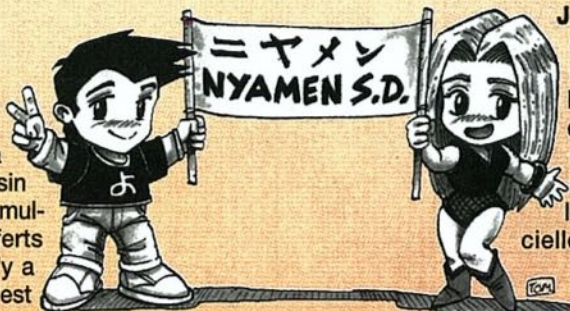
**ENVOI 24/48h - Port 35F sauf CD 27F**



**Katana-7, rue Mathis-75 019 Paris- Tel: 40 34 59 31**  
36 15 Allqames code Katana

## LES FOUS LUDIQUES!

En Suisse, il n'y a pas que du chocolat et des vaches qui font de la pub pour... La preuve en est avec Crazy Games, le magasin d'import réputé en Suisse Romande pour la multitude de services et produits ludiques offerts dans leur vaste espace dédié au jeu. Et il n'y a pas de vache dans les parages! Par contre c'est l'époque du **championnat annuel Crazy Games qui se déroulera le 4 novembre prochain de 10h à 14h**. Ouvert à tous, gratuit pour tous les clients mais limitant le nombre de participants (Eh! c'est sérieux!), le tournoi aura pour support la Playstation ou la Saturn et le jeu choisi sera annoncé le jour J. Comme ça pas d'entraînement intensif possible, Na! Depuis 3 ans, les fous des jeux proposent tous les services indispensables aux joueurs confirmés: **vente (import et officiel), location, carte de fidélité, vente par correspondance etc.** L'assortiment comprend tous les jeux vidéo aux accessoires pour toutes



## LE ROUEN LUDIQUE

**Japanime à Rouen, une première!** En plus le choix est grand avec des arrivages réguliers de nouveaux produits. Dom et Ged ne s'arrêtent pas là et proposent aussi un **stock important de jeux d'occasion récents**, y compris de nombreux jeux d'occas en import qui ne sont jamais sortis en France! Mais vous trouvez aussi chez eux toutes les nouveautés-console et jeux- en version officielle. La Playstation française est vendue 2 099F!

Comme si tout ça ne suffisait pas, Dom et Ged ont eu d'autres excellentes idées avec un dépôt-vente de consoles d'occasion et surtout **un service de location de consoles (Playstation/Saturn/Neo Geo CD/3DO)**. Eh! Dom! Ged! Elle est démente votre boutique mais pourquoi ce nom mystérieux de Warp Zone? Tout simplement pour les **réductions accordés par les "bons Warp Zone" cachés dans les jeux**: on joue en achetant, si ce n'est pas le top des top ça, je ne m'appelle plus Manqana!

**Warp Zone- 13, rue des Augustins- 76 000 Rouen-  
Tel: 35 89 02 75 (Fax: 35 35 04 37)**

*Vente*



Vente  
par  
correspondance

location

# CRAZY GAMES



SEGA SATURN

# PlayStation

Version PAL

disponible dès le  
21 septembre 1995


**NEO-GEO CD**

Carte de crédit **Bienvenue**  
**RUE DE LA GARE 32 - 1110 MORGES**  
 Tél & Fax : 021 801 24 38 **SUISSE**



**13, rue des Augustins - 76000 ROUEN**

**Tél : 35.89.02.78**

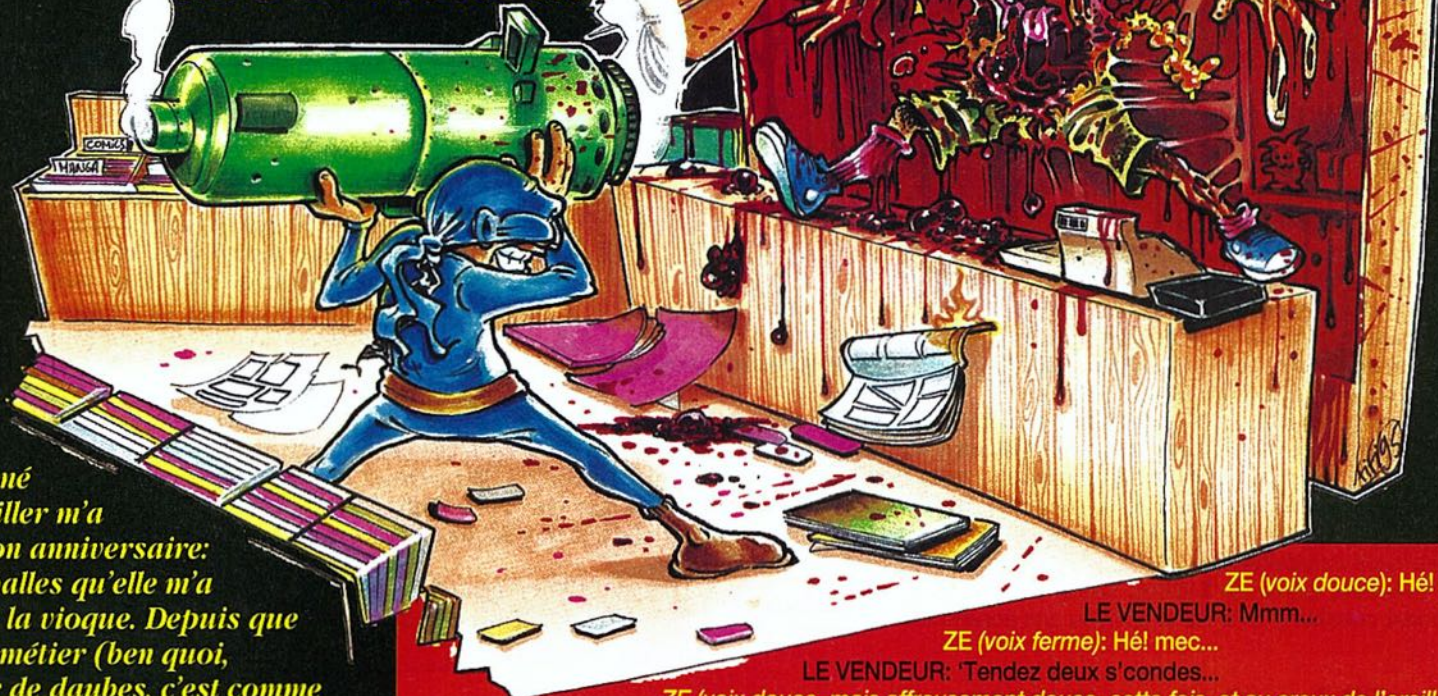
SATURNE		MEGA DRIVE	
Console.....	Tel	Comix Zone.....	409 Francs
Shinobi X.....	349 Francs	Demolition Man.....	409 Francs
Virtua Fighter Remix.....	259 Francs	Light Crusader.....	479 Francs
Ponzer Dragon.....	449 Francs	Marsupilami.....	459 Francs
Myst.....	409 Francs	Mortal Kombat III.....	Tel
NBA Jam TE.....	419 Francs		
Robotica.....	409 Francs		
NHL Hockey.....	409 Francs		
Digital Pinball.....	359 Francs		
PLAYSTATION		SUPER NINTENDO	
Console + per... ..	2.099 Francs	Killer Instinct.....	Tel
Ridge Racer.....	369 Francs	Mortal Kombat III.....	Tel
Jumping Flash.....	349 Francs	Demolition Man.....	Tel
Kileek the Blood.....	349 Francs	Doom.....	549 Francs
Novastorm.....	349 Francs	Primal Rage.....	499 Francs
NBA Jam TE.....	409 Francs		
Toshinden.....	349 Francs		
3D Lemmings.....	349 Francs		
Mortal Kombat III.....	499 Francs		

*A Bientôt !!!*



# ze killer

TANT VA ZE  
AU MARCHÉ  
QU'À LA FIN  
IL SE FÂCHE...



**M**émé Killer m'a fêté mon anniversaire: 2 500 balles qu'elle m'a refileés, la vioque. Depuis que j'ai un métier (ben quoi, testeur de daubes, c'est comme éboueur, c'est un taf pour sportifs), elle me gâte... Ni une ni deux, je saute chez un marchand de jeux vidéo, histoire de me payer une 32 bits, quatre, cinq daubes à incendier sur place et un must, pour mes petits loisirs (mais ne le répétez pas, je tiens à ma réputation). Je me pointe donc, au hasard, dans une boutique. "Aboulténutz Games", que ça s'appelait... Un petit gars qu'avait l'air tout content de lui était vautreé devant sa caisse et une télé. Vu qu'il avait l'œil rouge (et la tronche de celui qui a longtemps cherché avant de trouver les toilettes), j'ai deviné qu'il était pas en train de se repasser le dernier concert de Dorothee. Il jouait, le bougre, et à voir ses grimaces, il se payait un boss trop coriace pour lui. Je sors le dialogue tel quel, on pourra pas me traiter de menteur, comme le feront sûrement les flics.

ZE (voix douce): Hé! mec...

LE VENDEUR: Mmm...

ZE (voix ferme): Hé! mec...

LE VENDEUR: Tendez deux s'condes...

ZE (voix douce, mais affreusement douce, cette fois, et au creux de l'oreille): Hé! mec, j'te cause...

LE VENDEUR: Ouais, qu'est-ce que vous voulez...

ZE: A ton avis? Un kilo de patates, des fournitures scolaires, ou une tronçonneuse? C'est une devinette...

LE VENDEUR (secoué): S'cusez m'sieu, chuis à vous tout de suite... Zêtes venu pour essayer la Playstation, pas vrai? Normalement j'ai pas le droit...

ZE: T'occupe, j'ai les brouzoufs et je suis venu pour emporter. Suffit de me mettre un papier cadeau, c'est pour me l'offrir. Saturn ou Playstation, donne-moi la moins chère.

LE VENDEUR: La Playstation n'est qu'à 2 099 francs, monsieur, la maison ne fait aucun bénéfice sur...

ZE: Me prends pas pour un con, et aboule la bestiole, je prends. N'oublie pas de mettre le matos qui va bien, les manettes, tout ça...

LE VENDEUR: Une manette, cher monsieur, une seule. Si vous en voulez une autre, il vous sera facturé 199 francs...

ZE: Glurps... Ça va faire dans les deux mille quatre, cette plaisanterie! OK, mais tâche à pas oublier la Memory Card, si tu veux pas qu'il t'arrive des bricoles!

LE VENDEUR (troublé): 299.

ZE (rose pâle): Tu plaisantes, mecton, et comment je vais faire pour me farcir un petit jeu d'aventure? Et qu'est-ce que tu me fourgues avec la bécane, comme CD gratos?

LE VENDEUR (pun peu inquiet): Rien n'est jamais gratuit au jour d'aujourd'hui, cher monsieur. La gamme de CD débute à partir de 349 francs...

ZE (rose vif, une main sur la cravate du vendeur): Chut! Tais-toi, il me faut le silence quand j'essaie de me calmer. Tu m'expliques que j'ai de quoi acheter ta bécane, mais pas de quoi y jouer. En gros.

LE VENDEUR (franchement inquiet): Calmez-vous et lâchez ma cravate, on va s'arranger... Je vous propose la Saturn, avec en bundle, deux jeux (vous avez bien entendu, cher monsieur, deux jeux) gratuits et excellentissimes, Victory Goal et Virtua Fighter, recommandés par Consoles+, tout ça pour le prix d'une Saturn toute seule... Une affaire à saisir, très vénéré lumineux...

ZE (rouge, deux mains autour de la gorge du vendeur): Combien?

LE VENDEUR (inondé de sueur): 3 390 francs seulem... Argh!

Voilà toute l'histoire. Qu'est-ce que vous auriez fait à ma place, avec un lance-roquettes trafiqué dans la poche arrière droite, bum? Vous auriez fait comme Tonton Ze, je m'trompe?

boom!



1.27 CFS in minute.



## CONSOLES +

9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

## RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

## Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

## Rédacteurs

Richard Homsy (Spy)  
Nicolas Gavet (Niiico)  
Marc Menier (Marc)

## Secrétaire de rédaction

Pascal Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

## Maquette

Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

## Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, François Gamier, Maxime Roure (Switch), Philippe Tiliaké dit Fifi, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer.

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

## Chefs de publicité

Stéphanie Bonnard (2201)  
Karine Le Brozec (2781)  
Fax : 46 62 25 81.

## O.P. MEDIA/Janine Hillion

Service Opérations Spéciales  
Tél. : 46 62 24 20.

## Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux marchands de journaux)

## Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.  
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter).  
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)  
BP 53 77932 Perthes Cedex.

## Marketing

Responsable : Marlène Reux  
Pascale Prud'homme (2731)  
Fax : 46 62 25 81

## Responsable informatique éditoriale

Jérôme Marchandiau (2053)

## Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau (2394)

## Fabrication

Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par  
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.  
Siège social : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

## P-DG et Directeur de la publication :

Christopher Llewellyn

## Directeur délégué

Gorune Aprikian

## Éditeur :

Vincent Cousin

## Directeur Administratif et Financier

Jean-Marie Simon

## Contrôleur de gestion

Margareth Figueiredo

Numéro de commission paritaire : 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

## P-DG et Directeur de la publication : Christopher Llewellyn

Dépôt légal : 2° trimestre 1995

Photocomposition, montage : Euronumérique.

Photogravure : E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.

Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000

Distribution : Transport Presse

## Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 TCPLUS

## VENTES

Vds MD + 28 jx Virtua racing Fifa 95 + 4 man., px : 2 500 F. Frankie CONIL, Quartier Saint-Jean, Pont de Crillon, 84410 Crillon-le-Brave. Tél. : 90.62.51.30.

Vds MD + 4 man. + 26 jx Ecco 2 Syndicate, Landstalker, px : 3 000 F. Hubert DELAUNAY, 1 A. Square de Macédoine, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.86.32.

Vds SNES tbe + DK + 2 pad, px : 650 F. Vds jx (SF2T, Metroid...). Ludovic LEQUEM, 65, chemin des Amariyllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34.

Vds jx SN : (SF2T, Lufia, Demons Rest, Addams F. Values...), px : 90 F à 320 F. Gaël LENORMAND, 5, rue du Dauphiné, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.19.97.

Vds 3 DO + 30 jx, px : 5 000 F ou 300 + 2 man., px : 2 000 F. Jeu : 250 F pce. Mickaël MATE, 8, rue de Marengo, 59800 Lille. Tél. : 20.56.16.23.

Vds jx SNIN : (Layflyter : 250 F; Coll Spoot : 150 F). Arnold AZETTE, 36 ter, rue de Courancy, 51100 Reims. Tél. : 26.84.17.78.

Vds S. NES + 3 man. + 9 jx + adapt. progr. + action replay, px : 1 200 F. Stéphane DUJONDAM, 73, chemin des Chênes-Verts, 06140 Tourrettes-sur-Loup. Tél. : 93.24.14.96.

Vds S NIN + 12 jx + 3 man. + 2 adpt. + 1 adpt. 4 joueurs, px : 2 900 F. Elie DRUART, 1 avenue du Coteau, 74000 Annecy. Tél. : 50.678.61.97.

Vds SNIN + 2 man. + 2 ou 2 adpts + 8 jx (DB2 1.2 et 3 Artot 2, WH 2...), px : 1 900 F. François HOPPE, 1, rue Saint-Cécile, 62710 Courrières. Tél. : 21.75.87.72.

Vds jx S. Nin : S.O. Mana, px : 300 F NBA Jam : 250 F. Sil Tur. : 250 F etc. David DALLOZ, 1, quartier du Planet, 39170 Lavans-les-Saint-Claude. Tél. : 84.42.84.44.

Vds SNIN + 2 pad + 18 jx tbe, px : 2 500 F (FFII, NBA 85, ESCOFM). Franck ROGER, 18, rue Carle Hebert, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.12.44.

Vds S. NIN + 2 man. + 8 jxq (Mortal, Kombat II, M. Kart), px : 1 700 F. Davy ALLOUCHE, 15, avenue Ledru-Rollin, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.03.47.

Vds SNIN + DB23 + SSFII Turbo, Fifa S., SS Soccer, S. Game, boy + adp. + 2 man., px : 2 500 F. Romain BREGIER, 9, rue de la Liberté, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.44.63.

Vds SNIN + 12 jx (MK2, FF Spécial) px : 2 500 F à déb. Olivier AUBIN, 6, rue de l'Argonne, 41000 Blois. Tél. : 54.78.52.59.

Vds SN + 6 jx + 2 man. (1 turbo) px : 1 500 F. David ESCUDERO, 18, allée des Arcades, 77210 Samdreau. Tél. : (16-1) 64.23.90.48.

Vds SNIN + 8 jx (RRR, DES S. etc. + Game G + Pad Soph. px : 2 200 F. Geoffroy CADE, 190, rue Augustin-Fresnel, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.78.30.56.

Vds jx SNIN, px : 150 F à 250 F (DKC, Punch Out...). Antoine HARRE, 7, rue Gabriel-Lelong, 45300 Pithiviers. Tél. : 38.30.20.11.

Vds SNIN Tbe + 2 man. + 12 jx (NHL 95, Punch Out...), px : 2 100 F. Maximilien PERON, 19, allée du Château, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.74.34.

Vds SN + 12 jx + accessoires, px : 2 300 F ou sép. Guillaume PRONNIER, 445, rue Paul-Cézanne, 34670 Baillargues. Tél. : 67.70.05.67.

Vds S. NIN + joys + 6 jx + 2 pad, px : 1 290 F. Maher TLJANI, 5, rue de La Grollaz, 73140 Saint-Michel-de-Maurienne. Tél. : 79.56.84.57.

Vds S. NIN + 9 jx : 2 600 F ou jx (SSFII, MK2, Mana), px : 150 F à 300 F. Matthieu LAURENT, 77, rue des Pigeonniers, 76520 Fresnes-le-Plan. Tél. : 35.79.08.32.

Vds S. NIN + 2 man. + Super FX + 15 jx (SSF2, DKC...), tbe, px : 3 000 F. Ando PARSEGHIAN, 1, rue Raymond Jaclard, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.76.90.83.

Vds S. NIN + 8 jx + 2 man., px : 1 200 F. Cédric POLI (BONA), 10, places Jean-Jacques Rousseau, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.32.67.19 (ap. 19 h).

Vds S. NIN tbe + N.S. Cope + 2 Pad + 3 jx, px : 2 400 F à déb. Sylvain GARAUD, 3, rue des Celtes, 35760 Saint-Gregoire. Tél. : 99.67.87.71.

Vds S. NIN + 6 jx, px : 1 090 F ou sép. Arnaud BETROM, 111, av. de Keradenne, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.15.63.

Vds S. NIN + 4 jx + 2 man. (DKC, ISSOCER). Laurent CHAPUS, 37, rue Marat, 541290 Villefrance. Tél. : 82.89.47.99.

Vds S. NIN 13 jx, px : 2 500 F + MD 9 jx, px : 2 000 F à déb. Franck TERME, 142, rue Saint-Maur, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.55.15.69.

Vds ou éch. SN + 10 jx + MD + 2 jx contre Saturn ou PSX ou neo CD + 4 jx. Christophe BRANDY, 18, boulevard la Boissière, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.57.99.73.

Vds jx S. NIN (DB22, secret of mana, Roi Lion, Donkey Kong...). Pascal LE HERISSE, 5, avenue Vion-Willthomb, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.47.76.

Vds S. NIN + 8 jx + 2 man. sans fils + Bazouka, px : 1 350 F. Yannick LAUDY, 30, rue de la Forêt, 60123 Emeville. Tél. : 44.88.51.67.

Vds, ach., éch. jx sur SN et MD. Jossereand FRESNE, 18, rue Beaujean, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.71.73.

Vds Nbx jx SNIN FR. et US dès 79 F. Sylvain BARRE, 24, voie des Moulins-Sud, 95240 Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.75.06 (av. 19 h).

Vds Actions Replay 2, Secret Of M., DB2 3, AD 29, rech. Chevalier du Z. Christophe HIGY, Villefranche de Lauragais, Lieu-Dit, Carborie Lux, 31290 Villefranche. Tél. : 61.83.04.65.

Vds S. NIN + 5 jx + 2 man., px : 850 F. Jérôme ESTEBAN, 78, rue de Funes, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.93.13.90.

Vds SN + man. 2 man. + SF2 Turbo + Mario Kart, px : 650 F. Rémi TACCOEN, 31, rue du 6 octobre 1914, 59890 Quesnoy-sur-Deule. Tél. : 20.78.61.52.

Vds 5 jx S. NIN, MD, GB, px : max 3 000 F. Nicolas DELHELLE, 6, rue Jules-Verne, 62510 Arques. Tél. : 21.38.45.73.

Vds SN + 9 jx + action replay + universal adapt. Claudio DOMINGOS, 11, rue Jean-Formigé, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.91.86.

Vds ou éch. F-Zéro, px : 200 F. Nicolas MASSON, 44, rue Thomas-Couture, 60300 Senlis. Tél. : 44.60.09.93.

Vds S-NIN + 4 pad. + 4 jx, px : 1 500 F + action replay. Jonathann LAPLACE, 3, rue des Bruyères-Marchery, 91640 Vaugrigneuse. Tél. : (16-1) 60.81.20.47.

Vds S. NIN + 2 man. + 10 jx (SSF2, MK2, DB23, DB2 2) HAD 29, px : 2 500 F. Jillym PELLEGRINI, 34, rue de Voltaire, 10000 Troyes. Tél. : 25.74.29.30.

Vds S. NIN + 2 pads + AD29 + 4 jx : Secret of Mana, Fifa, px : 990 F. Sébastien BORO, 1, rue Jules-Guesde, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.25.97.

Éch. ou vds jx SN : Equinox, S. Métroid, Denis la Malice, etc. Charles MILLO, 25, avenue Fremont, 06200 Nice. Tél. : 93.71.74.88.

Vds Donkey Kong + super Bomberman + Adventure Island (Ex.). Alexis LASOU, 6, rue des Buissons-Gruson, 59152 Lille. Tél. : 20.41.05.95.

Vds SN + 8 jx (SMK Canto DB22 Mega man), px : 1 400 F. Edouard CHARLEMAGNE, 6, allée d'Amboise, 37270 Larcay. Tél. : 47.50.39.55.

Vds S. NIN + 7 jx (Dkcontry MK2, NBA JAM2, Bomber 2, ST.RAC...). Stéphane GODET, 21, rue Florentin-Lapeyre, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 45.47.11.67.

Vds S. NIN + 2 man. (1 prog) + 8 jx (Secret of M...) : 1 300 F. Laurent FERRIE, 15, avenue Dom Vayssette, 81600 Gaillac Tarn. Tél. : 63.41.00.31.

Vds ou éch. jx S. NIN de 150 à 300 F (Fifa, DB23, etc...). Julien BOSSART, 13, chemin de Savigny, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.37.72.

Vds S. NIN + Pad + 2 jeu, px : 600 F tbe, et jx de 50 F à 200 F. Thomas STRESSER, 27, cité des Peupliers, 67590 Schweighouse-sur-Moder. Tél. : 88.72.65.33.

Vds S. NIN + 2 man. + super SFII + Donkey Kong C + Stunt Race, px : 1 100 F. Jonathan COISMON, 1, rue Lyautey, 57290 Seremange. Tél. : 82.58.85.09.

Vds DB2 A + Ranma 1/2 + F-Zéro à 200 F (NF) + T-Shirt. Stéphane FELTZ, 50, rue des Bateliers, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.54.31.70.

Vds SNIN + 11 jx + Superscode + Supergameboy (SS FI, DB22, DKC). Laurent FICHET, 15, boulevard de Fontainebleau, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.42.51.

Vds SN + 6 jx (NBA 95, Eric Canto; SF2T; Connors etc) + 3 man., px : 1 500 F. Vincent GAILLOT. Tél. : 73.63.90.06.

Vds S. NIN + 2 jx + 2 man. Turbo Kit, px : 1 090 F à déb. Richard JEAN, 22, rue Jules-Ferry, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.01.63.

Vds SNIN + 12 jx + XTerminator (DKC, Fifa) env. 2 000 F. Fabien PONCET, 10 bis, rue des Capucines. Tél. : 69.42.94.56.

Vds S. NIN + 12 jx + 2 pads + adapt. px : 2 500 F ou éch. contre PSX FRA + 2 ou 3 jx. Jordan KOFLER, 215, avenue André Malraux, 57000 Metz Sablon. Tél. : 87.56.07.26.

Vds jx SN : DRC, Equinox, sousblazer, Cool Spot Dany etc... Sébastien DEVIL, 29, rue Maurice Urribores Yser, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.51.86.

Vds DKC; NBA JAM; Mario Kart; Power Drine, Struntrace FX. Michael JULIANI, 31, rue Général-Archindard, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.19.56.

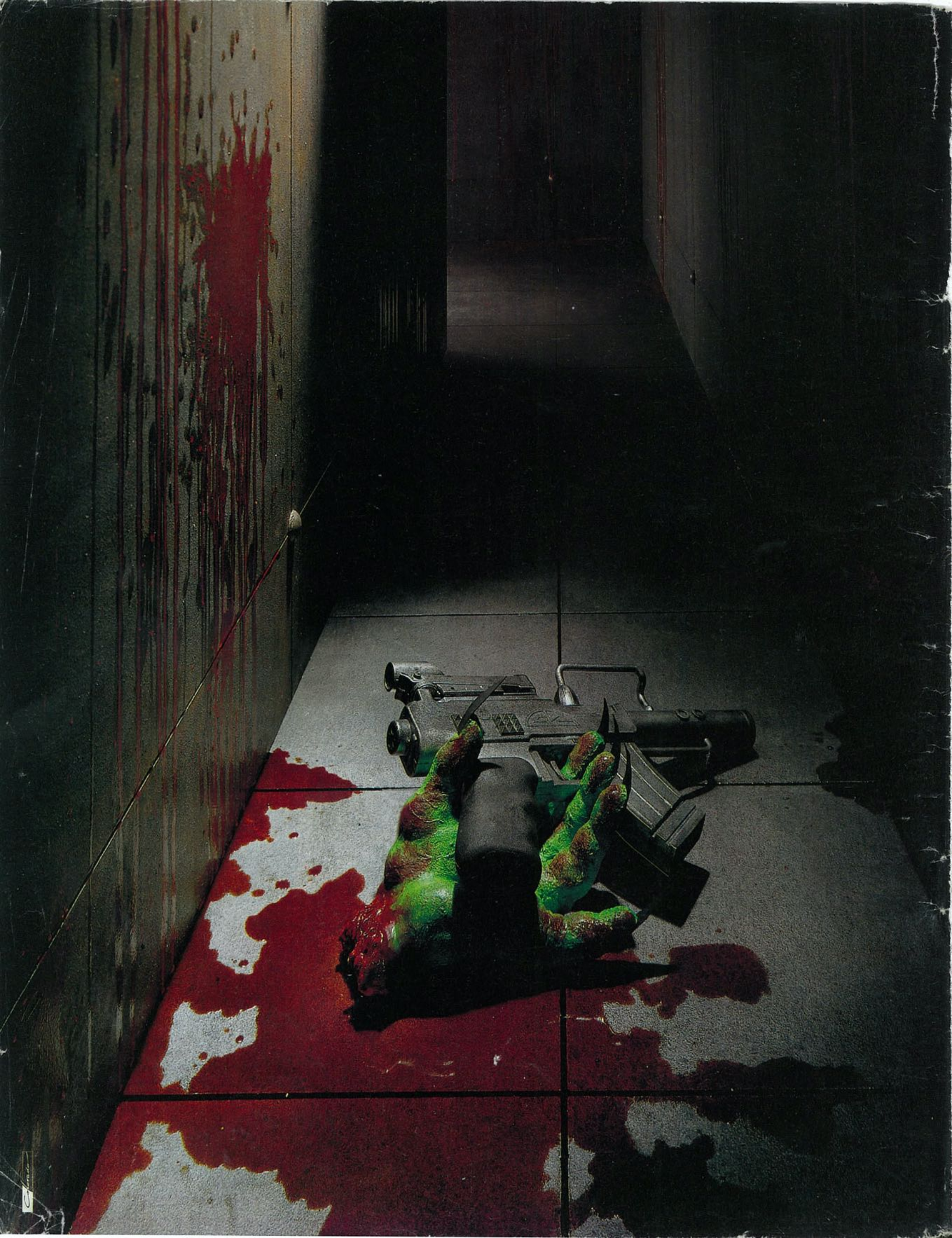
Vds SNES + 2 pads + adapt. us jax + 15 jx (FF2 DB), px : 2 600 F. Anthony JEYMOND, Le Barnier, 38960 Saint-Etienne-de-Crossey. Tél. : 76.06.03.16.

Vds S. NIN + 8 jx (Sup. Star Soccer), px : 2 000 F. Alexandre MENENDEZ, 29, rue des Cotes Rovers, 78700 Conflans-St-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.52.96.

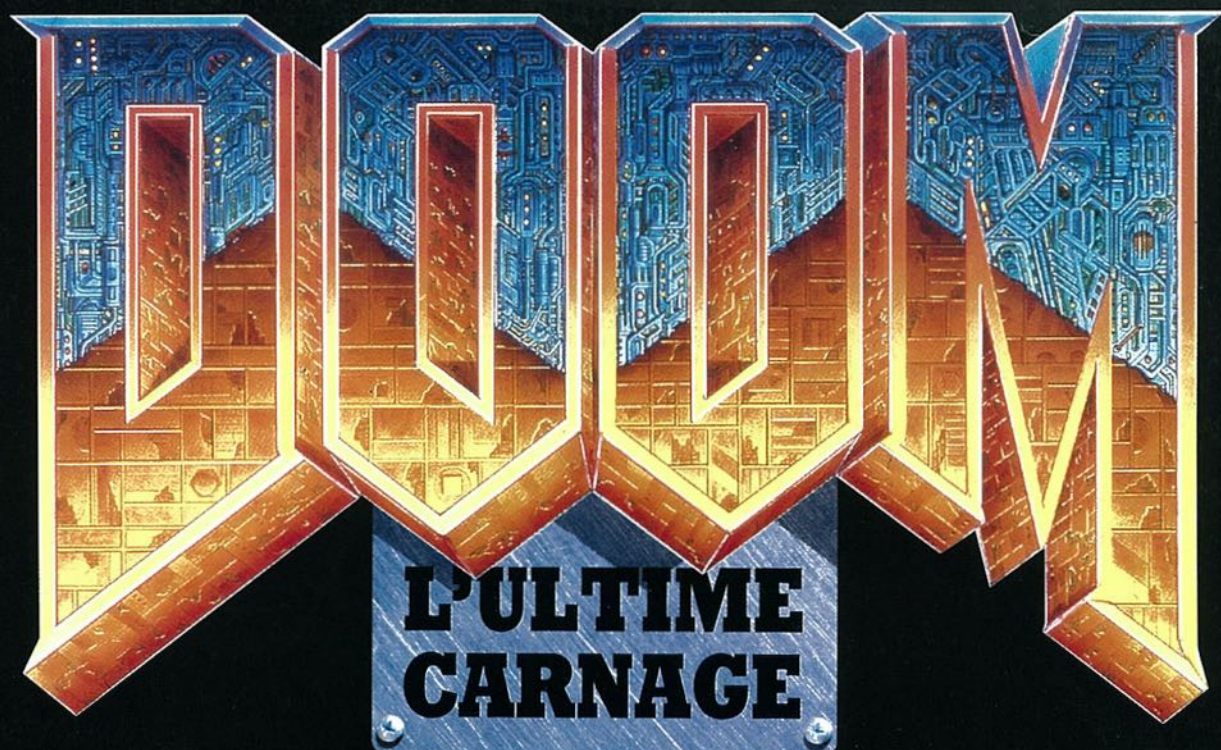












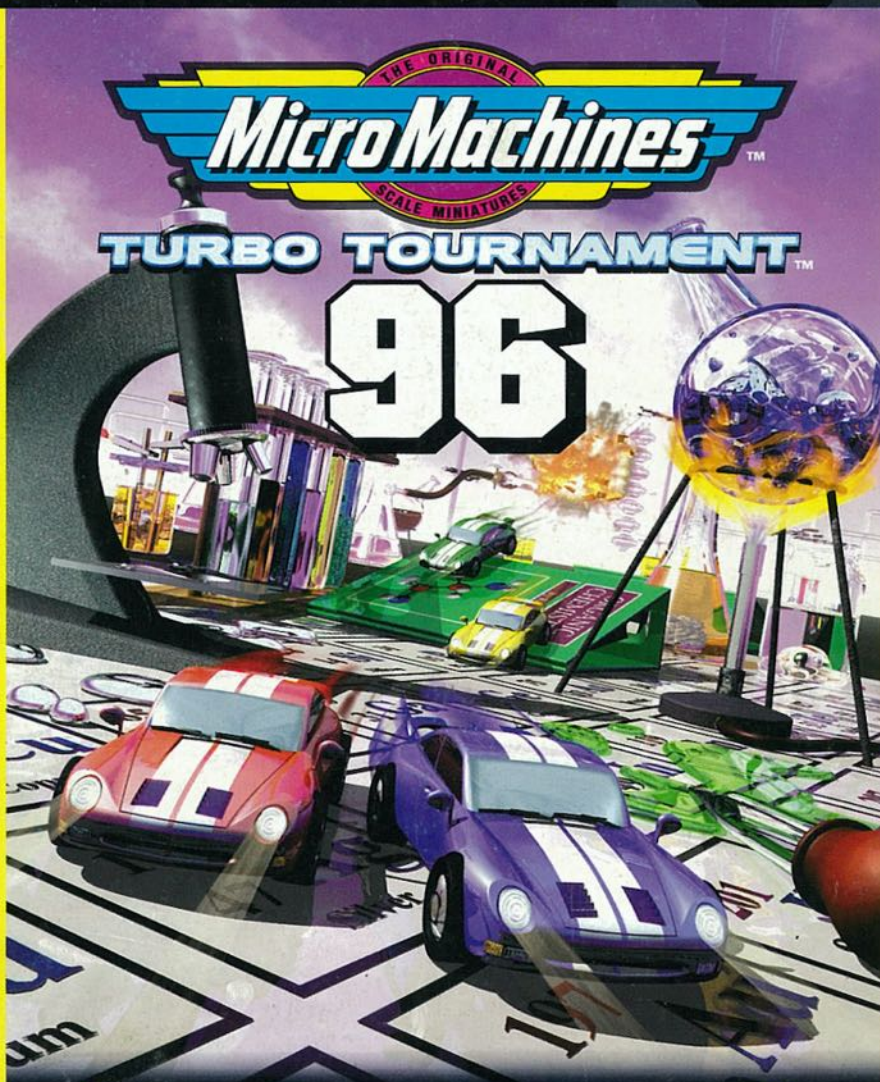
**Le 1<sup>er</sup> jeu vidéo  
qui nettoie tout  
du sol au plafond.**

**05-02-32-62**  
**(APPEL GRATUIT)**

***SUPER NINTENDO***<sup>TM</sup>



# MICRO MACHINES 96: TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO



**Construction Kit**  
Construisez vos propres circuits et véhicules.



**L**a légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.



Codemasters 

**MEGA DRIVE**™

**J-CART**  
FOUR PLAYER POWER

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1995. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the mark pursuant to a license. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive system. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.